LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

41

Luglio/Agosto 1995 - Lire 5.500

IL SATURN SI SISTEMA!

UN NUOVO KIT DI SVILUPPO PER LA SEGA

FATAL FURY 3 & PUZZLE BOBBLE

IL NEO GEO RILANCIA!



COME FUNZIONA IL MERCATO?

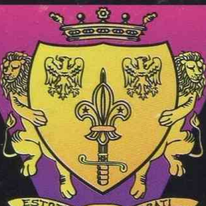
LE STRATEGIE DI VENDITA

FIREMEN • NBA ACTION • VIRTUAL HYDLIDE • MAZIN • OGRE BATTLE • CHEESE CAT-ASTROPHE • DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD • GRAN CHASER • KYLE PETTY'S NO FEAR RACING • MARIO PICROSS • ASTERIX THE POWER OF THE GODS •

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES





QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

L. 119.900
L. 125.000
L. 129.000
L. 129.000
L. 109.000
L. 69.900
L. 109.000
L. 129.900
L. 125.000
L. 129.900
L. 125.000
L. 135.000
L. 139.000
L. 169.000
L. 99.900
L. 119.900



AERO THE ACROBAT 2	TEL.	
AEROBIZ SUPERSONIC	119.000	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)
ASTERIX : THE POWER OF THE GODS	125.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	49.900	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	79.900	(E)
BONANZA BROSS	49.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRIAN LARA CRICKET	TEL.	
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.900	(U)
BUSY TOWN	49.900	(U)
CANNON FODDER	119.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	59.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	49.900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	59.900	(U)
COOL SPOT	69.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	129.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49.000	(E)
DAZE BEFORE CHRISTMAS	TEL.	
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	79.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	129.000	(E)
EARTH WORM JIM	125.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ESWAT	59.900	(E)
FATAL FURY	59.900	(E)
FATAL FURY 2	59.900	(J)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FEVER PITCH	TEL.	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FRANKENSTEIN	69.900	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
GREENDOG	49.900	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JAMMIT	49.900	(U)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUDGE DREDD	TEL.	
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	TEL.	
KAWASAKI SUPERBIKE	119.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LEMMINGS II	119.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
LOST VIKINGS	119.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	129.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	59.900	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA SWIV	89.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.090	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MR NUTZ	99.900	(E)
MR NUTZ 2	TEL.	
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.900	(E)
NBA ACTION 95	69.900	(U)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NCAA FINAL FOUR BASKETBALL	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY 95	99.900	(E)
PAC ATTACK	49.900	(U)
PAC MAN 2	99.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	79.900	(E)
PITFALL	79.900	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)
POWER RANGERS	119.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.900	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
REVOLUTION X	TEL.	
RISE OF THE ROBOTS	89.900	(E)
RISTAR	69.900	(U)
ROAD RASH 3	119.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.900	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.900	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	129.000	(E)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SECOND SAMURAI	89.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	59.900	(E)
SHINING FORCE II	119.000	(E)
SHINOBI III	79.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SNOOKER	TEL.	
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
SONIC 2	35.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.900	(E)
STACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPEEDY GONZALES	125.000	(E)
SPI@ERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	99.000	(E)
STARGATE	99.900	(E)
STREET OF RAGE 3	139.000	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	135.000	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE LION KING	119.000	(E)
THE PUNISHER	139.000	(U)
THE STORY OF THOR	169.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	129.000	(U)
TOP GEAR 2	49.900	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	129.900	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TRUE LIES	99.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	89.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165.000	(E)
VIRTUAL BART	49.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.900	(E)
WIMBLEDON TENNIS	49.900	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CLASS RUGBY 95	129.000	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	119.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORLD SERIES BASEBALL 95	TEL.	
WWF RAW	119.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119.900	(E)
YOGI BEAR	99.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO KAMIKAZE	TEL.	
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe



ADDAMS FAMILY	39.900
ARIEL LITTLE MERMAID	39.000
BONKERS	89.900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
DRAGON	79.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900
FRED COUPLES	79.900
I PUFFI	59.900
ITCHY & SCRATCHY	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.000
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	89.900
OPERATION STARFISH	89.900
PGA TOUR GOLF 2	89.000
POWER RANGERS	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
RISTAR	79.900
SAILOR MOON	TEL.
SAMURAI SHODOWN	79.900
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	49.900
SHAQ-FU	89.900
SHINING FORCE	89.900
SONIC 3	59.000
SONIC DRIFT 2	85.000
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STAR WARS	49.000
STARGATE	69.900
SUPER COLUMNS	69.900
SUPER STAR WARS	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
THE LION KING	79.900
TRUE LIES	69.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900

BUONE VACANZE a tutti gli amici del QUEEN CLUB !

Fanne parte anche TU !

Con il tuo primo acquisto riceverai la spilla oro del Club, il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...



MAIL SERVICE APERTO TUTTO AGOSTO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP RIMANE APERTO TUTTO AGOSTO !

A TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACTOM BOY	39900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	119000	(E)
AERO THE ACROBAT 2	139000	(U)
AIR STRIKE PATROL	129000	(U)
ALIEN 3	79900	(E)
ANIMANIACS	129000	(E)
ART OF FIGHTING 2	TEL.	
BASS TOURNAMENT CHAMPION	139000	(U)
BATMAN & ROBIN	159000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129000	(E)
BIOMETAL	129000	(E)
BLACK HAWK	69900	(E)
BONKERS	139000	(U)
BRAINLORD	149000	(U)
BRANDISH	149000	(U)
BREATH OF FIRE	149000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 95	129000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49900	(E)
BUBSY 2	129000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79900	(E)
CANNON FODDER	129000	(E)
CAPTAIN COMMANDO	TEL.	
CAPTAIN TSUBASA 5	199000	(J)
CARRIER ACES	129900	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93000	(U)
CHAVEZ BOXING 2	119000	(U)
CHOPLIFTER 3	49900	(E)
CLAY FIGHTER 2	149000	(E)
CLAYMATES	119000	(E)
CLIFFHANGER	69900	(E)
COOL SPOT	59900	(E)
DAFFY DUCK	69000	(E)
DEMON BLAZON	TEL.	
DEMON'S CREST	159000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	69900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	109900	(U)
DRAGON BALL Z 3D	99900	(J)
DRAGON VIEW	129900	(U)
EARTH WORM JIM	69900	(E)
EEK THE CAT	99900	(U)
EMPIRE STRIKE BACK	99900	(E)
FATAL FURY 2	69900	(U)
FATAL FURY SPECIAL	159000	(E)
FEVER PITCH	TEL.	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149000	(U)
FINAL FANTASY 3	159000	(U)
FIREMAN	129000	(E)
FLASHBACK	59900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129900	(E)
FLYING DRAGON	189000	(J)
FRANKENSTEIN	119900	(U)
FRONT MISSION	TEL.	
FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING	49900	(U)
G-GUNDAM	TEL.	
GANBARE GOEMON 3	TEL.	
GOOFY TROOPS	139000	(E)
GP1 PART 2	139000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	69900	(U)
HAGANE	99900	(J)
HURRICANES	49900	(E)
I PUFFI	79900	(E)
IGNITION FACTOR	79900	(U)
ILLUSION OF GAIA	159000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	129000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (IMG)	59000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129000	(E)
JELLY BOY	119000	(E)
JOHN MADDEN 95	139900	(E)
JUDGE DREDD	TEL.	
JUNGLE BOOK	129000	(E)
JUSTICE LEAGUE	TEL.	
KING OF DRAGONS	139000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	119800	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139000	(U)
LEMMINGS II	139000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149000	(U)
LORD OF THE RINGS	109000	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	119900	(E)
MECHWARRIOR	89900	(E)
MEGA MAN SOCCER	137000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	119000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129000	(U)
METAL MORPH	79900	(U)
METAL WARRIORS	109000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49900	(E)
MICHAEL JORDAN, CHAOS IN THE WIND C	TEL.	
MICKEY MANIA	79900	(E)
MICROMACHINES	79900	(E)
MIGHT AND MAGIC 3	139900	(U)
MIGHTY MAX	49900	(E)
MORTAL KOMBAT	49900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89900	(E)
MR TUFF	TEL.	
MUSCLE BOMBER	TEL.	
MYSTICAL NINJA	119000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	119000	(E)
NBA LIVE 95	139900	(E)
NCAA FINAL FOUR BASKETBALL	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	149900	(E)
NHL HOCKEY 95	109000	(E)
NOSFERATU	109000	(J)
OPERATION EUROPE	TEL.	
OPERATION STARFISH	129900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139000	(U)
PAC ATTACK	49900	(E)
PAC IN TIME	119000	(U)
PAC MAN 2	69900	(U)
PAGEMASTER	129900	(E)
PARODIUS	69000	(E)
PARODIUS 2	TEL.	
PERFECT ELEVEN	139900	(E)
PGA TOUR GOLF	119000	(U)
PINBALL FANTASY	109000	(E)
PITFALL	69000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109000	(E)
POP'N TWINBEE 2	89900	(E)
POWER INSTINCT	129000	(U)
POWER RANGERS	139900	(E)
POWER SLIDE	TEL.	
PRINCE OF PERSIA	79900	(E)
PUTTY SQUAD	149900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119900	(E)
RADICAL REX	49900	(U)
RAGE IN THE CAGE	TEL.	
RANMA 1/2 PART 3	89000	(J)
RAPJAM	79900	(U)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	89900	(E)
REVOLUTION X	TEL.	
REX RONAN	79900	(U)
RISE OF THE PHOENIX	TEL.	
RISE OF THE ROBOTS	79900	(E)
ROBOTREK	129000	(U)
ROCKMAN 7	TEL.	
ROCKMAN SOCCER	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	149000	(U)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	149000	(E)
SD BATTLE PINBALL	TEL.	
SEA QUEST DSV	69900	(E)
SECRET OF MANA	129000	(E)
SHAQ-FU	69900	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	99900	(E)
SMASH TENNIS	69900	(E)
SOCCER SHOTOUT	89000	(U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129000	(E)
SPEED WORLD	129000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	119900	(E)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	135000	(E)
STARGATE	119000	(E)
STERLING SHARP	149000	(U)
STONE PROTECTORS	129000	(U)
STREET HOCKEY 95	89900	(U)
STREET RACER	129000	(E)
STUNT RACE FX	99900	(E)
SUNSET RIDERS	79000	(E)
SUPER AIR DIVER 2	TEL.	
SUPER ALESTE	89000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	119000	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	TEL.	
SUPER CHINESE FIGHTING	TEL.	
SUPER DROPZONE	119000	(E)
SUPER FAMISTA 4	TEL.	
SUPER FINAL MATCH TENNIS	TEL.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	TEL.	
SUPER JELLY BOY	109000	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	129000	(E)
SUPER MARIO KART	89000	(E)
SUPER METROID	115000	(E)
SUPER MORPH	39900	(E)
SUPER PANG	69900	(E)
SUPER PUNCH OUT	109000	(E)
SUPER RUGBY	TEL.	
SUPER STAR WARS	59000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	139000	(E)
SUPER TETRIS 3	TEL.	
SUPER TURRICAN 2	TEL.	
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	99900	(E)
SYNDICATE	119900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109000	(E)
THE 7TH SAGA	145000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129900	(E)
THE SHADOW	TEL.	
THE TICK	49900	(U)
TIME COP	TEL.	
TIMECOP	TEL.	
TIN STAR	69900	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	129900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49900	(E)
TRUE LIES	119900	(E)
TURN & BURN	59900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149000	(E)
ULTIMA -THE BLACK GATE -	69900	(U)
UNDERCOVER COPS	TEL.	
UNIRALLY	119900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139000	(E)
VORTEX	149000	(U)
WARIO WOODS	95000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159900	(E)
WILD SNAKES	69900	(U)
WILDTRAX	TEL.	
WOLFENSTEIN 3D	97000	(U)
WOLVERINE	119000	(E)
WONDER PROJECT J	TEL.	
WORLD CLASS RUGBY 95	59900	(E)
WORLD CUP STRIKER	89000	(E)
WORLD CUP USA 94	49900	(E)
WORLD HEROES 2	139000	(U)
WWF RAW	89900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59900	(E)
X-CALIBER 2099	119000	(E)
YOGI BEAR	59900	(U)
ZELDA 3	89000	(E)
ZOOL	69000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY Nintendo

ARIEL LITTLE MERMAID	59900
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39900
BLACK BASS	69900
CASINO FUN PACK	49900
DAFFY DUCK	79000
EMPIRE STRIKE BACK	59000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900
FLINSTONES THE MOVIE	59000
I PUFFI	69900
ITCHY & SCRATCHY	69900
JELLY BOY	69900
JUNGLE BOOK	79900
JUNGLE STRIKE	69900
KIRBY'S DREAMLAND 2	69900
MARIO'S GOLF	49900
MARIO'S PICROSS	69900
MICROMACHINES	78000
MILION'S SECRET CASTLE	59900
MORTAL KOMBAT 2	59900
NBA JAM	49900
NFL QUARTERBACK CLUB	39900
NHL HOCKEY 95	79900
NIGEL MANSELL RACING	59900
PAGEMASTER	69900
PGA EUROPEAN TOUR	79900
PINBALL FANTASY	59900
POWER RANGERS	69900
SAMURAI SHODOWN	69900
SOLITAIRE FUN PACK	49900
SPIDERMAN & X-MAN	39900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	49900
STARGATE	59900
STOP THAT ROACH	59900
SUPER MARIO LAND 3 - WARIOLAND	65000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	69900
THE LION KING	79900
TRUE LIES	59000
TURN & BURN	69900
WARIO BLAST	79900
WWF KING OF THE RING	39900

L. 119000
L. 149000
L. 129000
L. 149000
L. 69900
L. 129000
L. 129000
L. 119000
L. 139000
L. 109000
L. 149000
L. 119000
L. 135000
L. 119000



ORDINARE E FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) | FAX 011-31.13.555 | POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | MAILBOX VIDEOTEL 211503732 | QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158 | SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K GM CO GP ZE

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

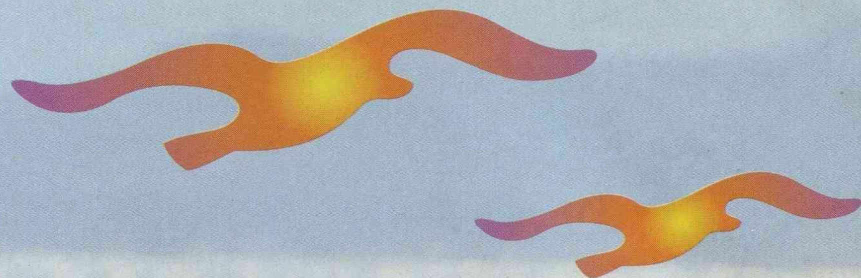
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

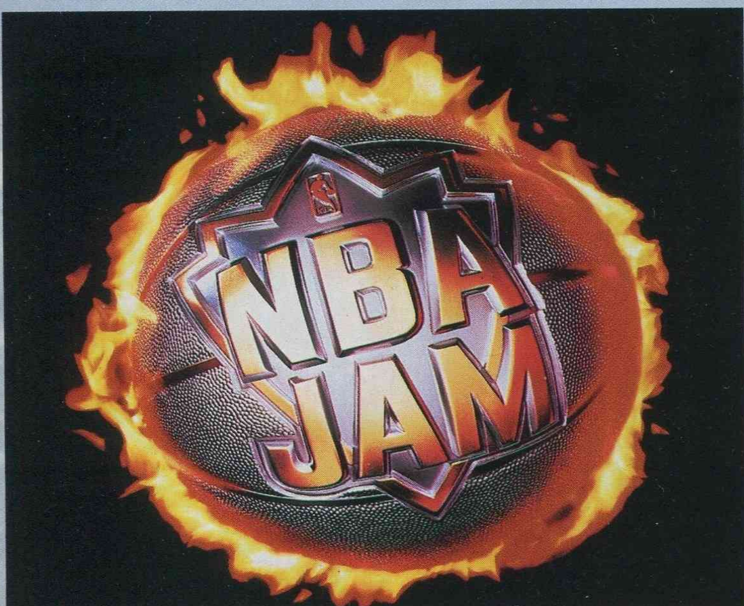
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Super Es





Game Boy

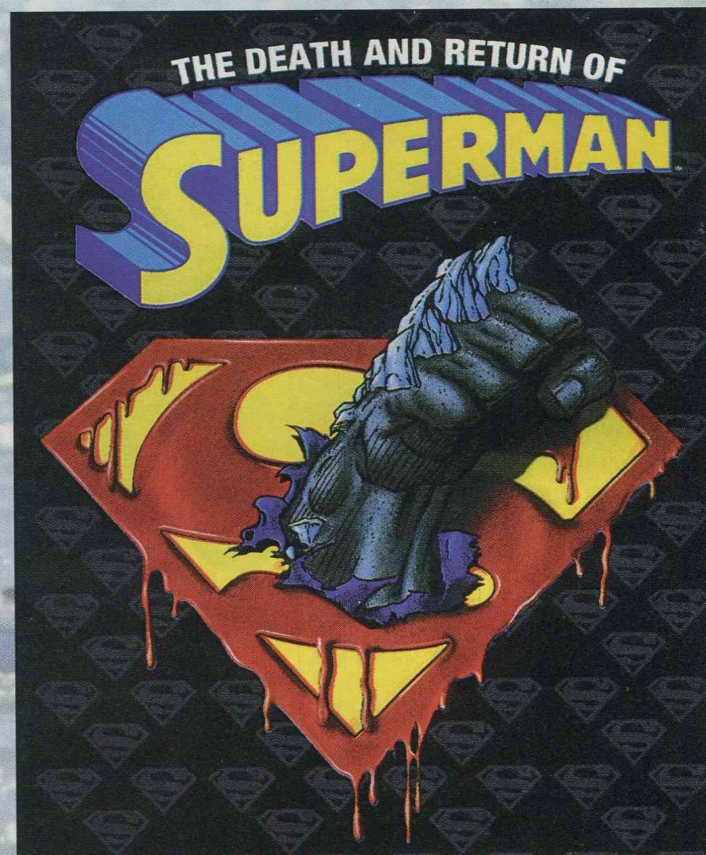
Sull'onda del successo avuto nelle versioni Mega Drive e SuperNintendo, il *gioco di pallacanestro più famoso del mondo*, ora finalmente anche per Game Boy.



Game Boy/Mega Drive/Super Nintendo/ Game Gear

In America già un successo cinematografico con il mitico Silvester Stallone e prossimamente sui nostri teleschermi, il gioco riprenderà il tema cinematografico picchiaduro e si svolgerà all'interno della futuristica Mega City.

- Animazione digitalizzata
- Dettagli interattivi
- 14 livelli di Azione (7 mosse/7 Arcade)
- 7 Modalità di Bonus



Mega Drive

Il malvagio Doomsday sta distruggendo la città di Metropolis, l'unico che lo può fermare è Superman.

- Tutti i personaggi possono saltare, volare, dare pugni, calci e alte mosse
- Dotati di armi e mosse segrete
- Diversi livelli di gioco
- Effetti speciali
- 4 diversi personaggi che giocano con Voi: The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel e Superboy.

Acclaim®
entertainment ltd.

tate

HALIFAX



Super Nintendo/Mega Drive/ Game Gear

Il gioco di corse automobilistiche più recente, basato sui campionati mondiali di Formula 1, propone le soluzioni di guida più ottimali e maggiormente vicine alla realtà.

- 16 circuiti reali
- Possibilità di cambiare le condizioni atmosferiche
- Riprese video dell'auto in corsa ed esterne
- Reali capacità di guida di ogni campione selezionato
- Scontri, testa coda e uscite, che potranno danneggiare alcune parti dell'auto



Mega Drive/Super Nintendo

Non si erano mai visti così tanti Super Eroi tutti insieme! **Superman, Batman, Flash, Wonder Woman, ecc. ecc.**

- 2 giocatori in contemporanea
- Effetti speciali
- 5 livelli di velocità
- Incredibili effetti sonori



Game Gear

Film di grande successo, interpretato da Arnold Schwarzenegger, è ora un fantastico videogioco **Combat/Action** disponibile per Game Gear.
Il terrorista Abu Aziz, a capo della Crimson Jihad, minaccia la sopravvivenza dell'occidente. L'agente segreto Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger) e la sua speciale agenzia segreta Omega Sector hanno il compito di eliminarlo.



DIVERTIMENTO GARANTITO

Halifax srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano
Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Terremotata" Badioli, Serena "MJ" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Pista Ciclabile" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Non ci sto più dentro" Minini Saldini, Alex "Sì, sì, oggi te lo porto" Pasetto, Yuri "A Spazzola" Abietti, Tiziano "Fa' 'mpò come te pare" Toniutti, Claudio "Cruciverba" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Bocconi" Rana, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Roberto "Next Generation" Suma, Davide "Bologna" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "Gearloose" Micciulli, Paolo "Pizzapizza" Verri, Carlo "Ice Age" Barone

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Cranberries, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Enzo Penna e Nagash

MASSIMO RISPETTO A:

James T. Kirk, Sir Konrad Lorenz, Superman, Freddy Mercury, John Lennon, Elvis Presley, il vecchietto della Birra Moretti, la sirena della Birra Nastro Azzurro (glup!), Jimy Hendrix, Frank Zappa, Darth Fener e Peter Cushing

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "Se Vedemo 2 alias Chiaramente" Villa, Roberta "scansione" Asmeri, Gian Vittorio "ho gremato il NGCD" Cutri Roberta Legnani, Davide Candiani

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: L. 11000 Abbonamento annuale Lire 50.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 41

LA COPERTINA

IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO DEL SATURN DOVREBBE RAGGIUNGERE SIMILI PRESTAZIONI: CI CREDETE?



"HO AVUTO CATTIVI MAESTRI. È STATA UNA BUONA SCUOLA."
A. Astel





GAME power

help

L'INSERTO ESTIVO CONTIENE LE SOLUZIONI DI *STORY OF THOR* PER MD E DI *STREET RACER* PER SNES, NONCHÉ LA PRIMA PARTE DI *X-MEN CHILDREN OF THE ATOM*, IL COIN-OP CAPCOM PIÙ GIOCATO DEL MOMENTO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

DURANTE L'ESTATE IL CALDO DÀ ALLA TESTA AL POVERO TIZ: NELL'APPOSTA DI QUESTO MESE POTRETE LEGGERNE IL RISULTATO!

E3

PAG. 28

UNA VALANGA DI TITOLI PROVENIENTI DA OLTREOCEANO



BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 13

COSI CI PIACETE: DOMANDE BREVI E CONCISE PER RISPOSTE AGILI E VELOCI!

PUZZLE BOBBLE

PAG. 103

IL BELLISSIMO COIN-OP IN VERSIONE CASALINGA: DIVERTIMENTO ALLO STATO PURO!



OGRE BATTLE

PAG. 78

UN GRANDE GDR DELLA ENIX PER DIVERTIRSI IN ATTESA DI LUNAR 2 E SECRET OF EVERMORE



LA PAROLA AL DIVERTIMENTO

PAG. 42

UN'INTERVISTA CON MR. KUROKAWA DELLA SEGA OF JAPAN, CHE CI PARLA DEI PROSSIMI PROGETTI DEL DIPARTIMENTO AM2



L'APPOSTA

Tanto finisce. Adesso magari non pare, c'è il sole, i petali dispiegati a festa, le nuvole venate di cielo vi sorvolano la capoccia. Giù in spiaggia, mentre passa il vento la risacca placa i cuori del tramonto gai per l'amore, e disperati perché bisogna aspettare che cali il buio onde evitare denuncie varie. Ma è ora che qualcuno vi dica come stanno le cose: i gabbiani se ne fregano del vostro tripudio e se ne andranno seguendo l'appassire di questa tanto sospirata bella stagione. Se ne andrà tutto e i pigmenti che ora vi rincuorano torneranno solo riguardando il tragico filmino delle vacanze. Se volete evitare un vuoto di pancia così clamoroso, mantenete una linea di contatto con la vostra vera vita portandovi l'Apposta anche in vacanza, così né il distacco né il rientro con la realtà potranno ledervi più di tanto. E poi sono dolori vostri, io tanto fino a ottobre chiudo bottega, c'ho il portatile col satellite PCMCIA e trasmetto pure dallo sprofondo.



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra



EMEROTECA A MOLLO CON LA PAPERA

Grazie Messere Toniutti, grazie di cuore. Grazie per tutto il pesce, non quello Aprileo ma un grazie alla Douglas Adams, sei una certezza, una "telefonata" mensile piena di Sano Humour (a proposito...anche il mio prof di Drammaturgia I si chiama Borzacchini...). Giungo al nocciuolo, evitando elogi (meritati comunque) alla vostra pubblicazione (Zeta poi è superba, molto meglio dell'amata/odiata Edge). Non noti una certa piattezza nel mercato delle console? Certo, con la presunta Next Gen. e Crostini vari è presto detta/presto consolidata la pozza di ristagno delle piattaforme disponibili (ufficialmente). Sono sempre stato un fan di Jeff Minter, ma non me la sento proprio di imbarcamenarmi in un Jaguar, non vorrei nel giro di "soli" sei mesi trovarmi con in mano un ferro vecchio a - la Lynx. Ho giocato a *Toh Shin Den* per ore da amici e penso che per ora sia un'esperienza impareggiabile/introvabile su altre macchine. Bella boccia.
Ricordi che su un vecchio (non poi tanto) numero sostenevi della futura posizione del 3DO come standard a mo' di PC? Vorrei una tua risposta in merito (mi sa che ho cannato, NdR), io trovo la "scatola" di Trip molto affascinante, avrà un futuro o verrà offuscata e soffocata dai vari Ultra di qua e Saturn di là? Premetto che non sono tanto interessato all'acquisto di una delle macchine succitate, vorrei solo una tua opinione espressa nell'Apposta. Grazie anticipatamente.

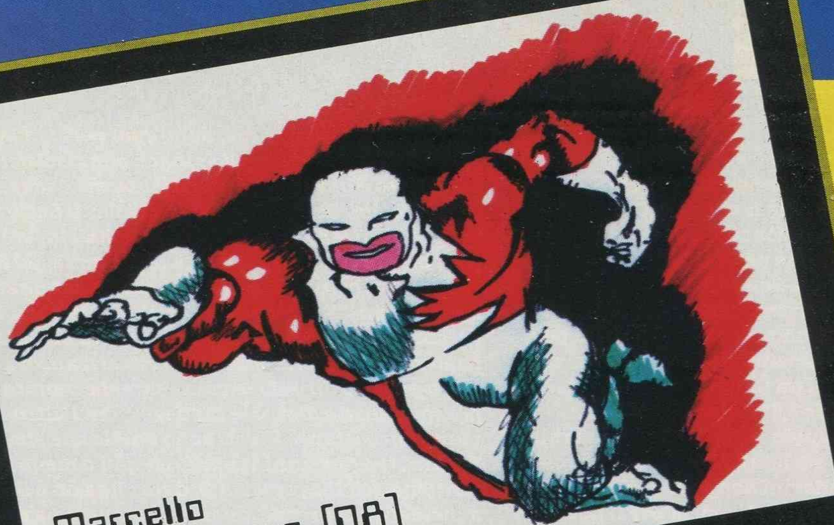
Ernesto "Erny" Viola, Modena

P.S.: la tua recensione di *Stargate* è stata un mito! Sei imbattibile! (no sono una chiavica, giuro, è documentato, NdR).

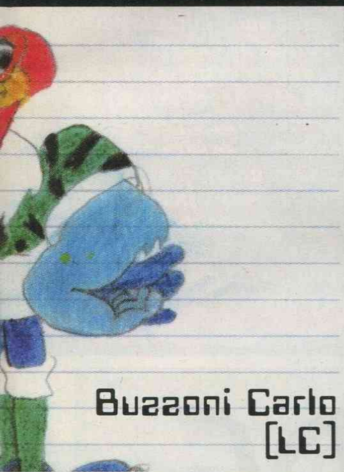
A me stranamente l'humour mi viene meglio quando non mi girano, è ora di sfatare questa pecorata del clown triste. Ad esempio adesso mi frullano tipo Toboggan perché vedo migliaia di vecchie ciabatte rosicchiare il corpo già martoriato di Internet, su televisori, giornali e quanto altro sia imprimibile con la propria immagine. Vecchie ciabattone del giornalismo leccate in testa, come direbbe Salvi dei veri "Espaerti". In questo momento ti sto rispondendo usando un portatile, su un treno in partenza dalla stazione di Napoli e un quarto d'ora fa ho visto una signora calare il cosiddetto "panaro" dal quinto piano fino in strada. Il panaro è un cesto di vimini legato con una corda, e si usa per fare acquisti telecinetici: uno lo cala dal balcone di casa sua con i soldi dentro, e il tizio che vende la verdura o quello che ti pare prende la roba dal cassone dell'Ape (yup) e ce la mette dentro, dopo aver riscosso l'importo. Alla faccia della Pizza on the Net e, francamente, vivaddio. Come IVA, mi infogno perché un sacco di cose rimangono sotto, interrate, mentre orde di cosiddetti "studiosi del mondo giovanile" e sociologi lontani dai






Marcello De Crescenzo [NA]


Daniela Faralli [PT]


Buzzoni Carlo [LC]

tre soldi di cacio strologano e sproloquiano sulle escrescenze più evidenti, catalogando e imbottigliando il mondo Ultrà con Dylan Dog, i Masiniani coi nuovi Ciellini, un discreto ammiratore di Federico Fiumani con gli autonomi, gli autonomi coi punkabbestia. Per esempio, a me piace il rock. Vedo Sanremo e c'è questo Gianluca Grignani (belloccio, trendy, un po' grunge, l'età mia più o meno, credo lo conosciate tutti) che ispira previsioni da temporale: il suo poster trionferà accanto a Jason, Robbie e restante s.p.a., e le ragazzine si strapperanno capelli e mutande. Dopo tre mesi, vedo Grignani che fa il "piccolo Vedder": traducendo per i non addetti ai deliri musicofili, dichiara a piena voce certi inconvenienti del successo, sputa nel piatto dove i suoi discografici mangiano, dice chiaramente che certi comportamenti isterici gli danno fastidio. Può essere finto finché volete (ma mi sembra sincero), però mi interessa tantissimo il pericolo che può scatenare una situazione del genere, godo e gongolo: mentre aspetto che Grignani rifiuti all'ultimo momento una comparsata da Frizzi senza vezzo da rockstar, posso sputare ancora molto veleno perché molte delle cose intelligenti che può dire UNO (Grignani), ci sono almeno mille lettori di una rivista ultrasettoriale come questa che rimangono ZITTI, se non per chi legge la posta ogni mese. ZITTI, sepolti. Per la grande stampa, per i media, per le solite facce dei soliti giovanilisti sciacalli o bonariamente ignari, le onde umane di chi si interessa criticamente al divertimento elettronico (e lo sappiamo tutti quanto sia labile il confine tra i giochi e la multimedialità, la stessa che darà il pane a molti di noi proprio domani), come ai manga e alle PERSONE che ci stanno dietro, sono c.a.c.c.a., finquando non arriva il tocco di Mida in grado di tramutare la palta in ricevute di versamento. E spillare soldi a voi, a voi, capito? Voi, che potreste buttarli con i noccioli di ciliegia.
Il mondo delle console attualmente ristagna, fatto numero uno. Tu te ne sei accorto, fatto numero due. Io credo che la risposta possa chiudersi qui, e cerchiamo di non farci fregare pane, companatico e spazio. Grazie per la lettera, grazie a te e a tutti gli altri che (so benissimo) hanno parlato tramite te, col filo e senza. Non servirà a niente sottoterra, ma urlate quanto potete. Fino a quando potrò tornare a fare recensioni, Random non mi passa più i giochi (non è colpa mia, NdRandom) e i negozianti di mezza Italia mi odiano (per il pesce e tutto il resto). La pianto qui perché mi sto accanendo rumorosamente sui tasti del notebook disturbando l'abbiocco a una signora molto elegante.

IN CROCIERA CON L'ARCHIVIO

Motorizzato Apecar, chi ti scrive è un tredicenne romano possessore di Snes. Da mesi ero in cerca di un futile pretesto per scriverti, ma quello che ho letto alla pagina 74 di televenerdi mi ha propriamente in... dignato. Infatti, accuratamente incolonnato, mi si è presentato davanti un dotto articolo sui videogiochi scritto da tal Toniutti Tiziano. Fin lì, mi andava pure bene, ma due cose non le ho digerite: il suddetto articolo era per il 95% scritto in perfetto italiano, un affronto per noi lettori di GP, e poi con quale coraggio recensisci giochi sul Televenerdi lasciando noi a bocca asciutta? Bene, ora che ho scritto qualche cretinata nelle prime righe, mi sento meglio e posso passare alle considerazioni. Secondo me, la Sega aveva pensato al Saturn non come a una console ma come ALLA console, sicura che la Nintendo sarebbe stata in ritardo. Ma la Sony si è intromessa con la Playstation, controbattendo i migliori titoli Sega (*Virtua Fighter, Daytona USA*) con giochi di gran lunga superiori. Ora i Segatori si devono dar da fare per realizzare un titolo veramente grandioso, che convinca i videogiocatori ad accattarsi il Saturn invece della console dei CapoStationi (anche perché saranno pochi i pazzoidi che compreranno tutte e due le console), In tutto ciò, chi rischia grosso sono Nintendo, che a causa del suo ritardo dovrà uscirsene con un Super Ultra 64 per avere la propria fetta di mercato, e Giuan Brambilla, che dispone ancora di pochi titoli per El Mitic (a presto il bilancio a un anno dal lancio, NdR). Concludendo, un saluto a tutta la redazione e un invito ad andare sempre forte come ora. Indistinti saluti (c'è nebbia oggi).

Francesco Aliprandi [Roma]

Un esempio di quello che dicevo sopra. Adesso il Televenerdi come supplemento separato è defunto, e io non ci scrivo più per motivi, uhm, tecnici, quindi posso parlare (sono arrivate un sacco di lettere al tempo della collaborazione): sebbene lì nel palazzone di De Benedetti siano molto simpatici e abbronzati, l'articolo che hai letto tu sarà stato "passato" e ripassato dieci volte. Le tue considerazioni poi sono ampiamente sottoscrivibili, è vero: con le tasche vuote si gioca meglio ma si mangia male. Brambilla lo sa è s'è insabbiato.

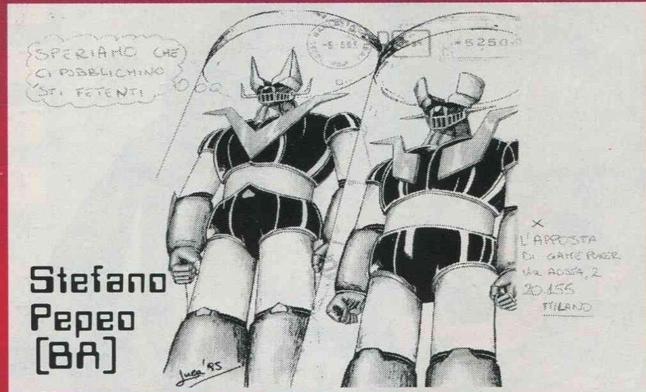


CIUMBALA CIUMBALA

AAAARGHH!!!! Sono leggermente imbelvizzato, ho acquistato una PS-X, mi sono svenato e ultimamente ho sentito che la macchina non è stata predisposta per essere potenziata così come le altre "oculate" console a 16 e 32 bit (gli ingressi che ci sono non portano al/ai processori come per es. per il Saturn). In più pare, a vergognosa spudorata conferma, che la Sony (schifidi!) sia al lavoro sulla nuova PS-X 2 la cui uscita in Giappone è prevista per il 97. Perché questa scelta? È un vero suicidio! E anche una presa per i fondelli per chi l'ha acquistata. Il Saturn potrà tenere il passo espandendosi a 64 bit mentre la PS-X entro due anni obbligherà all'acquisto di un nuovo salato processore PS-X 2 gettando via il vecchio (perché fa schifo?)!! Chi si fiderà più a comprargli la macchina ora e poi? È la cosa più stupida che possa verificarsi, è inammissibile e mi sembra incredibile! Questa è serietà? Non riesco a capire con che faccia tosta vadano affermando (i mandarini Sony) che la macchina è stata studiata solo per giocare quando invece di predisporla per il potenziamento/espansione l'hanno provvista di altri ingressi fatti (occhio e croce) per gingilli quali tastiere e cazzi vari (non me ne frega una cipolla). Se ce li avessi davanti gli tirerei tanti cornici calci da creare una nuova stirpe di gialli dal culo rosso! (Forza Magica, NdR). Il Saturn ha dei grandi giochi, ma il feeling è quello di un "upgrade" della tradizione Megadrive e non di una rivoluzione... Sono entusiasta dell'aria di veramente nuovo che i giochi come *Ridge Racer* hanno portato e vorrei rassicurarmi che se l'hardware andrà a farsi fottere, ci siano almeno consistenti future promesse software. Che futuro prevedete per la PS-X?

Ariel 72

E state calmi, e state bboni, fa pure caldo. Vi dirò che io sono sempre stato un appassionato delle prime storie di Popeye (quelle disegnate da Elzie Crisler Segar, l'inventore del personaggio), in pratica quelle storie a vignette fittissime nelle quali Bacheca manteneva i connotati originari di Strega del Mare, e in cui (ocio) Popeye non mangiava assolutamente spinaci miracolosi, ma era già forte per conto suo. A parte l'ambientazione fumosa, da commedia zingaresca, poi persa nelle storie disegnate da altri, dopo quel periodo Popeye per diventare più forte doveva mangiare quegli spinaci, che ricorderete aver effetto su di lui soltanto. Questo è più o meno quanto non succederà alla Pleistescion, per una caterva di motivi. Primo, l'espansione per il Saturn uscirà minimo tra un paio d'anni (lo stesso lasso di tempo richiesto, volente o nolente Trip, dall'upgrade a 64 bit per il 3DO), e porterà le capacità del Saturn a livelli di Ultra 64 e (diciamocela tutta), soltanto poche spanne sopra a quello che faranno i PC tra due anni. Soprattutto, per altri due anni, la Playstation farà con i poligoni (e quindi più o meno con tutto, questa storia del 2D e 3D mi pare una gran boiata) tutte quelle cose che il Saturn ancora bagna il letto al solo pensare. Devo proprio dirvelo io come sarebbe venuto fuori Daytona sul PS-X, con le persone giuste dietro le tastiere? Tra l'altro, il discorso fila a scatti anche sul piano dei sesterzi, i costi sono quello che sono. Per espandere a 64 bit un Saturn, tra due anni spenderete più o meno la stessa somma che richiederà la fantomatica Playstation 2, dato che non è il design o la plastica dello chassis a incidere sul prezzo, quanto la tecnologia e i soldi che ci sono dietro (se la Nintendo riesce a vendere l'Ultra 64 a quattrocentomila lire e a guadagnarci sopra, esiste per forza qualche teorema ispiratore), ma siamo ancora nell'ovvio. Oltretutto, la porta di espansione della PS-X non prevede per ora un'indipendenza dal processore (siamo seri stampa di settore, si sono lette cose indecenti al riguardo), se ci si può connettere un dispositivo I/O qualsiasi, infilarci dentro qualche calcolo ausiliario non sarà un problema per la Sony. Che comunque ha oggettivamente una macchina almeno per ora avanti a tutte le altre, U64 escluso (ma per questa si parla con cognizione di 1996 inoltrato), e che comunque non sembra aver voglia di utilizzare il bus della PS-X non perché voglia infinocchiare i polli, ma solo perché la sua macchina ha l'unica, ripeto, l'unica tecnologia in grado di fare il ponte tra Luglio 95 e l'uscita del mostro Nintendo. Aspettiamo il prezzo ufficiale dell'upgrade del 3DO per avere una conferma di queste teorie, è se sarà poco sotto il Testone di lire, ci sarà un'ulteriore notifica del fatto che nessuno è fesso né tantomeno può permettersi di tirare fregature. Tutto questo per dire le cose come stanno. Tranquilli, solo speriamo che non esca una maledetta tastiera per nessuna delle nuove macchine.



Stefano Pepeo [BA]

L'APPOSTA

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

KOHOUTEK, 1995: ANOTHER BANANA BORN

Cara Redazione di Game Power,
mi chiamo Giuseppe e sono un vostro lettore dal n.18 della vostra rivista e non mi sono mai lamentato delle vostre recensioni. Mia madre però, ogni volta che compro qualche rivista di videogiochi, mi dice sempre che sono soldi buttanti al vento, e che se voglio comprare delle riviste devono essere intellettuali. Gli volete spiegare a mia madre a che cosa servono queste riviste?
Ps: Apecar è libero? (per mia cugina, s'intende)

Giuseppe D'Angelo

Tu, caro amico mio e fedele discepolo, rientri in quella categoria umana avversa al corretto uso dei pronomi in genere, ma non te ne fare cruccio: questa rivista non ti insegnerà MAI come raddrizzare la schiena alla grammatica, lo si dovrebbe capire anche da quanto ci pagano (dati purtroppo non divulgabili). GheimPugno come Riza Psicosomatica, Liberal o MicroMega? Bah, dovremmo alzare il prezzo di copertina. Comunque, mamma di Giuseppe, io mi assumo la responsabilità di ritenere almeno un elemento certo e inoppugnabile: dalle recensioni di Trust, Paddy e Penthotal traspare evidentemente una padronanza completa dei sommari di mille e più gravidi tomi, e del 95% abbondante degli argomenti ad essi collegati. Il resto (è vero, signora cara, è tristemente vero) è tutta marmaglia raccattata fuori dalle scuole serali: sono io quello che sta indietro con gli esami, sono Scarlet e quel pescione di Orwell che rivedono e plasmano la sintassi come una texture di linoleum, è Giorgio "Ex-Giumbolo" Baratto che tre anni fa titolò un articolo "Qui Prodest?" provocando le ire dei latinisti, da quelli venerabili alle più chiaviche (la proposizione interrogativa in questione avrebbe dovuto scriversi con la "c" al posto della "q", ma al tempo Baratto era sposato da poco con una che gli avrebbe sconvolto le frattaglie, donde l'ispirazione: il matrimonio, cui prodest? Ah, fra parentesi, Apecar è mezzo libero (come ora lo è Random) inviare con buongusto coordinate del parentado e attendere risposta. Eppoi, indove la trovate un'altra rivista la quale risponde a una lettera come di questa qua di sopra sensa inzerire erori dortografia volontarii?



SE UN GIORNO NON MI AMASSI PIU', SO GIA' DA UN PEZZO CHE FAREI

Feltre, 06 Maggio 1995
Caro Apecar, sono una bambina di... ehm, scusate, rifaccio. Ehilà Apecar, come te butta? A me non me butta proprio! Sono una bamboccia di circa nove anni, ho un fratello (purtroppo), una sorella (purtroppo), una madre (purtroppo), un papà (purtroppo), ed è meglio che non te stia a racconta' il resto sennò invece di pubblicarla la mandate al telefono azzurro. Tutti mi considerano una lattante, ma anche se sono una scarrafona conosco molto bene la vita (in che zenzo? nDr). El me sogno sarebbe quello de diventà una scrittrice come te. Ma PURTROPPO credo di non avere molte Scians. Adesso è meglio che te racconti perché t'ho scritto questa lettera altrimenti me se consuma l'inchiostro e mia mama mi accoppa. Siccome mia mamma non mi finanzia, non sapevo come fa per racimolare un po' de dinero, perciò contando sulle mie forze (andavo a confessarmi) ho racimolato un invidiabile gruzzoletto e mi sono presa una console. Crederete un Saturn, Playstation, 32 X e invece no, ah ah,! Mi sono presa un Atari 2600 (alza le tariffe, NdR). Cascati, eh? Non sono mica scema, mi sono presa un 3DO. Caro Apecarro tu me stai molto simpatico ma molte volte tu e i tuoi picciotti (compagni) tendete a dire che il 3DO è una console di merda! Questo mi fa inverdurare perché per esempio *The Need For Speed* è molto più bello e giocabile di quel coso per il Saturn, sempre de corsa, che me sfugge il nome (credo alluda a *Gale Racer*, NdR). Per cambiare discorso vorrei farti una domanda: il 3DO modello FZ-10 può diventare a 64 bit? Spero che mi risponderai nel prossimo GP, adesso devo finì perché la candela se sta a finì.
P.S.: non sono siciliana! Uno smack da

Erika D'Agostini.

Alla Guerra come alla Guerra, ma all'estate con allegria: il 3DO non è una console di merda. Molti dei suoi giochi potrebbero indurre a questa considerazione. Ma poi guardi le nuvole e i fiori e tutto transita. Non crucciarti se ora tu apprezzi supinamente e ancora non analizzi: quando compirai il decimo anno, capirai. L'espansione M2 dovrebbe essere compatibile con i vari modelli di 3DO attualmente in circolazione.

TROTTA IL CAVALLO MORTO

Butta pure al cesso quanto sotto ma facci (a me e a tantissima gente) sapere in qualche modo se è vero che apparentemente la PS-X non è predisposta per alcun tipo di "add-on" per potenziare la macchina, e che la Sony è già al lavoro per la PS-X 2 (1997)!!! Che fregatura!!!
Azuateneio è una località povera (ma sicuramente amena) del Messico. Prorompente nello spettacolo della natura quanto povera di quelle strutture elementari che all'occhio del "buana" sono indici di "civilizzazione". Power Game penso che là non sia distribuito, eppure ci vive un sacco di gente! Che c'entra?
C'entra, c'entra, c'entrissimo e c'entrerebbe pure la vostra GP se solo qualcuno avesse i soldi per comprarla, ma invero son tutti morti di fame (pace all'anima loro...), ma c'entra al centro quel volo che ho prenotato per Valesch (lettera n.1, GP38). Aaaapecar, chettùffai? Di pesce d'aprile ce ne bastava uno! Su uno che parte in quarta, compra una console milionaria con un gioco che (benché potesse provarlo al bar) non gli piace, e poi fa il bis con un altro gioco che non gli piace, e poi ce lo viene a raccontare, c'è da pensare che è un idiota oppure un pallista incredibile [segue per un altro po' e poi dismembra Orwell 2000 e le sue recensioni, in particolare le prime. Non aggiungo che sono d'accordo perché tanto non denigrar la feccia non serve a nessuno, NdR].

Nameless Desperado

MINIMUM [POWER] FAX

È inutile che vi buttiate a mare adesso che scatta il Power Fax, è compito vostro leggerlo. Io non voglio forzare nessuno però, ecco, sarebbe anche buona educazione. Oltretutto col Power Fax cuccate anche meglio che con la ciambella a papera, e senza bagnarvi le parti pendule, fossi in voi mi subirei il travaglio della solita cartella e mezza, pur di ambire alla saggezza (che poi frutta, lo insegnano i teurghi). Per questi due mesi, una sequenza panoramica senza interruzioni, sui saluti e i ringraziamenti: niente spazi tra le lettere, almeno perdete un po' di tempo e io rientro nell'impaginato. Graz.

Tanti saluti con la mano dx appoggiata simpaticamente nell'incavo a 90 gradi formato dal braccio sx a: TomaAshibachevuoleconoscereRiaSakazakyAcquaMagistrettichenondàpiùsegnidivitaFedericaBertieRoHalfordchehoscopertoesserevicinidicasa(davvero),quest'ultimosoprattuttoperlestranebustinepienedirobabiancachemihainviatoeperlebombecamuffatedaletterarilevatealCheckIndellaredazionediGamePrugna.DanielaFarallielasuaamcacontagiatadacuiaspettounbelritrattoFullSizenaturalmentegratis,AngeloZiccarellidiCosenzachenoncredealMinidiskcomefuturodell'UltraSessantaquattromalabuttasullelineetelematicheWhiteTigerchesisarebbeanchestufatodeiclonidelleriedizionipasqualidiStreetFighter(noinoperchélemettiamoincopertinaevendiamounavagonatascarsadicopieinpiù),ValeriodiSalernorimastosenzamuflone(ilnostroredazionalestaperfigliare,pubblicheremounafoto)GiancarloCarpitexturizzatoneroperilbasso(?)punteggioriscossodaDaytona,Excaliburtuttofeliceperl'esistenzadelmondoGilgameshchecihapropostounsistemadivalutazionedeigiochiunattimoesagerato(cisono23vocidivalutazione,unaradiografia:mailettoZeeeta?),LunaTondacheaspettoconnuovicontributiepistolariArturoCamardellaneroneroneroscuroperlarispostaricevutamesiaddietroeancheGiorgioBeggiorafelicedelsuozoppicanteSnescheluicontinuaasoddisfare.AbbiamopoiadoratoPFunKeilsuoabbraccio("iovengoinpace",unicheparolecontenuteinunabustaenorme)eRab,perilritrattobolsceviticodeltreruote. Vi prego non accaldatevi, guardate dentro ogni cabina col buco che trovate e mandateci le foto. Per il resto, fatti vostri.



Luciano Bosa [GE]

EGLI E' CON NOI MA CI FACCIAMO IL BRODO

Malefico per quanto infamico Apecar, quando ho letto che lasciavi l'Apposta m'è venuto un infarto. La mucca Carolina è svenuta, Basilatto il gatto è andato in catalessi, e con lui Carletto il Galletto per rispettare la "Par con Micio" (voglio un cerotto, NdR). Solo Ciglio il coniglio ha sentito puzza di bruciato (la storia di Explorer non gli andava giù). Ora sto pensando di farti causa: Carolina è in crisi depressiva, Basilatto è ancora in catalessi e Carletto è con lui, mentre Ciglio ha avuto un attacco isterico e sta ridendo da tre giorni di fila (e la notte non riesco a dormire).
TAM TAM Mi Attacco Al Tram

Nessuno si attaccherà al mio tram. Sparisci.



Bad Cat [TV]

ALL'OMBRA DELL'ULTIMO SOLE S'ERA ABBIOCCATO IL MESTATORE

L'orizzonte, cari miei, è l'orizzonte. Per quanto possiate camminare, per quanti sandali possiate lasciarvi dietro, rimane al posto che compete all'orizzonte. Ogni tanto capita che vi addormentiate, e allora l'orizzonte s'avvicina per vedere che faccia avete e massaggiarvi la capoccia. Non appena vi sbloccate, la fregatura si reitera, esattamente come capita a me che forgio queste figure poetiche e becco sempre le stesse due lire meno le tasse. Vi do questi due mesi di tempo per organizzare un comitato Pro-Me, seppellite Albini di minacce sigillate e specificate chiaramente che non gli darete pace finché non aumenterà il mio misero cachet del 140%, e quello di Random almeno del 50% perché sennò censura tutto e addio combutta. Si sa che nessuno dà niente per niente, e infatti per fomentare la ribellione vi giro l'ultima posta pneumatica della redaz. quipresente: Maria Montesano se n'è andata. Pugnando fino in fondo e crepando con le armi strette strette, a cavallo di lei stessa, se n'è andata, fujuta, au revoir. Ora, si dia il caso ipotetico che la nuova Art Director sia molto peggio (e ce ne vuole) sul campo di lavoro, ma a guardarla bene l'unica mansione che vorremmo realmente affidarle fosse raccattare oggetti da terra (solo vedere). Ipotizzate per un attimo la presenza di un bellissimo aneddoto sulle Valkirie incarnato al posto della fu Rigida. Convertite il tutto in money e termini reali, e pensate alla cifra adeguata che qualsiasi redattore dovrebbe percepire, per resistere alla tentazione del balzo felino e rimanere inchiodati alla seggiola. Troppo Crudele. Coraggio, apro ufficialmente la sottoscrizione, quello che vi avanza usatelo per i francobolli delle cartoline che spedirete (a me, non alla nuova avvenente Art Defender, please). E per due mesi, cercate di starmi freschi.

Apecar

ASTROCOMPUTER





06/78.61.74



VIA VETURIA, 68 • 00181 ROMA M FURIO CAMILLO



06/78.34.82.25

VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

- CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ
- VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI
- VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE
- ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

LE OFFERTE DEL MESE

SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + JOYPAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO VERSIONE PAL + S. STREET FIGHTER	L. 209.000
SUPER NINTENDO VERSIONE PAL + FIFA 95	L. 209.000
SUPER NES + DONKEY KONG COUNTRY + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 1 JOYPAD	L. 309.000
GAME BOY COLORATO + MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
3DO FZ 10 + 3 GAMES	L. 899.000
MEGA DRIVE + MORTAL KOMBAT II + 2 JOYPAD	L. 259.000
MEGA DRIVE + 2 PAD + GIOCO	L. 229.000
JAGUAR	L. 639.000
NEO•GEO CD + FATAL FURY II	L. 850.000
SEGA SATURN + DAYTONA USA + SCART	L. 1.199.000
SONY PLAYSTATION + JOYPAD + SCART + 1 GIOCO	L.1.250.000

Consolle

MEGA 32 X (VER. PAL)	L. 340.000
3DO-FZ10 + 3 giochi	L. 899.000
SEGA SATURN + Daytona USA	L. 1.199.000
SONY PLAYSTATION + gioco + pad + scart	L. 1.250.000

OFFERTE ECCEZIONALI SOLO PER LUGLIO ED AGOSTO

3DO

S. STREET FIGHTER	79.000
PEBBLE BEACH GOLF	79.000
NEED FOR SPEED	79.000
CRASH 'N BORN	79.000
TOTAL ECLIPSE	79.000
SLAM 'N JAM	109.000
JEX	79.000
ROAD RUSH	79.000
FIFA SOCCER	109.000
FLASHBACK	109.000
DRAGONS LAIR	79.000
SPACE ACE	TELEFONARE
HELL	TELEFONARE
WING COMMANDER III	TELEFONARE
FLYING NIGHTMARES	TELEFONARE
DAEDALUS	TELEFONARE
SYNDICATE	TELEFONARE

MEGA DRIVE

NBA SHODOWN	69.000
ASTERIX	59.000
LA BELLA E LA BESTIA	49.000
COOL SPOT	59.000
LION KING	99.000
S. STREET FIGHTER	89.000
TMNT TOURNAMENT	59.000
ZERO KAMIKAZE	59.000
ART OF FIGHTING	59.000
EA TENNIS	59.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WINTER OLIMPIC	59.000
SKELETHON CREW	TELEFONARE
THE PUNISHER	TELEFONARE
BARKLET SHUT UP AND JAM 2	TELEFONARE
LEGEND OF THOR	TELEFONARE
BLOODSHOT	TELEFONARE
JUSTICE LEAGUE	TELEFONARE
BATMAN & ROBIN	TELEFONARE

SUPER NES

S. MARIO KART	79.000
FATAL FURY 2	75.000
JAM IT	65.000
KNIGHT ROUND TABLE	65.000
KING OF DRAGON	65.000
MEGA MAN X 2	99.000
ANDRE AGASSI	59.000
BUBSY 2	69.000
CHOPLIFTER III	59.000
CYBERNATOR	59.000
DEMON CREST	79.000
EQUINOX	59.000
EMPIRE STRIKE BACK	65.000
SPEED RACER	99.000
ELITE SOCCER	69.000
ART OF FIGHTING 2	TELEFONARE
WILD GUNS	TELEFONARE
KILLER INSTINCT	TELEFONARE
JUSTICE LEAGUE	TELEFONARE
JUNGLE STRIKE	TELEFONARE
HAGANE	TELEFONARE

GAME BOY

FIFA SOCCER	49.000
DAFFY DUCK	55.000
JELLY BOY	55.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
POWER RANGERS	45.000
NBA JAM	45.000
MARIO LAND I	35.000
DUCK TALES II	35.000
TOM & JERRY	35.000
LITTLE MERMAID	35.000
PINBALL DREAM'S	35.000
SPIDERMAN III	35.000
DOUBLE DRAGON III	35.000
ASTERIX	35.000
CRASH DUMNIES	35.000
JEEP JAMBOREE	35.000
JUNGLE BOOK	35.000
SPOT COOL	35.000
ALL STAR CHALLENGE II	35.000
ELITE SOCCER	35.000
YOGI BEAR	35.000
CAPTAIN AMERICA	35.000
INDIANA JONES	35.000
TARZAN	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
TOTAL CARNAGE	35.000
SPIDERMAN XMEN	35.000
LAMBORGHINI	35.000
GHOSTBUSTERS II	35.000
NORTH STAR KEN	35.000
GOAL	35.000
TINY TOON	35.000
TOP GUN II	35.000
FLINSTONES	35.000
TETRIS	35.000
KICK OFF	35.000
LOONEY TUNES	35.000
TENNIS	35.000
MICKEY'S CHASE	35.000
SIMPSON'S II	35.000
ADDAM'S FAMILY II	35.000
BATMAN II	35.000
FERRARI	35.000
FOOTBALL INT.	35.000
TINY TOON II	54.900
JURASSIC PARK II	54.900
MICROMACHINES	54.900

MEGA 32 X

SUPREME WARRIOR	159.000
CORPSE KILLER	149.000
NIGH TRAP	149.000
SLAN CITY	149.000
METAL HEAD	139.000
SURGICAL STRIKE	139.000
TEMPO	139.000
KNUCKLES CHAOTIX	139.000
STELLAR ASSAULT	139.000
COSMIC CARNAGE	129.000
SPACE HARRIER	129.000
COLLEGE BASKETBALL	129.000
CYBER DRAWL	129.000
DOOM (USA)	129.000
DOOM (PAL)	139.000
FAHRENHEIT	129.000
GOLF MAGAZINE	129.000
STAR WARS (USA)	129.000
STAR WARS (PAL)	139.000
S. MOTOCROSS	129.000
VIRTUA RACING (USA)	129.000
VIRTUA RACING (PAL)	139.000
AFTER BURNER	129.000

GAME GEAR

SUPER COLUMN	49.000
WWF RAW	49.000
FORMULA ONE	49.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.000
GP RIDER	49.000
NBA ACTION	49.000
T2	49.000
DEVILISH	49.000
BATTLE TOADS	49.000
HOOK	39.000
CRASH DUMNIES	39.000
CHUCK ROCK	49.000
STREET OF RAGE II	49.000
POPILS	49.000
SUPER SMASH	49.000

SONY PLAYSTATION
PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

GUNDAM
ACE COMBAT
METAL JACKET
PERFECT ELEVEN
HYPER FORM. SOCCER
N. TENNIS
ARC THE LAD
BOXER'S ROAD
TEKKEN
PHILOSOMA
RAIDEN PROJECT
KILEAK THE BLOOD
STARBLADE
TO SHIN DEN
VAMPIRE
RIDGE RACER

SEGA SATURN
PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

DAYTONA
VIRTUAL HYDLIDE
ASTAL
GRAND CHASER
VICTORY GOAL
BATTLE MONSTER
GALE RACER
DEADALUS
CLOCKWORK KNIGHT
PANZER DRAGON
SHINOBI-DEN
VIRTUA FIGHTER 2
X-MAN
PRETTY FIGHTER
DIGITAL PINBALL
BLUE SEED
PRO BASEBALL
NHL ALL STAR HOCKEY
BUG

NEO GEO CARTUCCIA

FATAL FURY III	569.000
SAMURAI SHODOWN II	349.000
GALAXY FIGHT	499.000

NEO•GEO CD
GIOCHI DA LIRE... 85.000

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! **Importante:** nessuna imposizione sugli ordini

Gioielli in Vetrina

Accessori

VOLANTE + DAYTONA o GRAND CHASER — L. 349.000

3D ZERO Da oggi puoi usare il tuo Joystick/Joypad Super Nes sulla 3DO — L. 69.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) — L. 39.000

CD + PLUS (Adattatore universale Mega CD) — L. 69.000

FUN-GA EL-010 (Joypad 6 tasti Mega Drive) — L. 25.000

MILLENIUM (Joystick per Mega Drive, Super Nintendo e Amiga CD-32) — L. 49.000

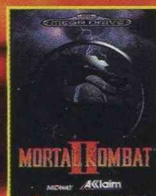
ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) — L. 39.000



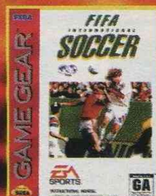
L. 95.000



L. 89.000



L. 79.000



L. 55.000



L. 55.000



L. 55.000



L. 99.000

DISPONIBILE "PERFECT FIGHTING BOOK" CON LE "MOSSE SEGRETE" DI TEKKEN • VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER TUTTE LE CONSOLLE • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE • GARANZIA DEI PRODOTTI • ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA • I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

BOTTA E RISPOSTA blues

Questo mese le risposte le danno i redattori che capitano, dato che Tiz in questo periodo è indisponente. Quelle non firmate sono di Apecar. È sempre la solita farsa, perdonatelo se potete.

Quando è uscito il primo Shining, ovvero Shining in the Darkness, per Megadrive?

The Lord of The Dark

La retrocensiun è uscita tre mesi fa o una cosa del genere. Shining in the Darkness, adorabile giochino è ancora reperibile, seppure pubblicato nel 1991. (Stylz)

Cara Redazione di Game Power, esiste un adattatore NES/SNES e viceversa?

Ciao da Francesco e Jacopo [W Chicago Bulls]

Siete due storditi col Bromuro, fatevi tre vasche e poi ne riparliamo. L'adattatore per i giochi del Nes sullo Snes esiste e costa un Gran Premio col boccino, e non so cosa vuol dire viceversa ma immagino che la vostra domanda abbia senso come un Gino di legno. (Random)

Cara Redazione di GP, tempo fa girava per le riviste un concorso mondiale per la creazione dei cattivi di Megaman 7. In effetti guardando i robot, ho notato uno stile differente rispetto alle altre puntate, anche diverso da robot a robot. I robot che appaiono in Megaman 7 sono dunque frutto di quel concorso?

Bad Cat

Ciao vecchia siepe! Come ti butta? A me bene! Ma passiamo alle domande che più mi ossessionano, invece di darci soprannomi. Se guardiamo le due macchine a 16 bit notiamo che lo Snes usa tecniche strabilianti che il Megadrive può sognare, mentre quest'ultimo ha giochi più giocabili e meno costosi. Ma allora perché queste due grandi marche non si fondono formandone una sola (ad es. "Nintega") con come marchio un porcospino che fa l'idraulico?

Davide Nevano

E perché non "Segando"; marchio un idraulico di spalle? Ma guarda, io vedrei bene un accostamento simile ma non sui tramontanti 16 bit, quanto proprio sui defunti 8. (Gearloose)

Volevo chiedere se la Nintendo e l'Ultra 64 non avrà le caratteristiche del sistema da sala su cui gira *Killer Instinct*.
Ultra 64's fan

Simone C.

Non le avrà nel senso che dovrebbe essere meglio, soprattutto potrà essere utilizzato ovunque ci sia una presa di corrente (non inclusa nei duecento dollari). (Trust)

Perché nell'apposta pubblicate lettere idiote? Con le specifiche tecniche dell'Ultra 64 è potenzialmente possibile avere un picchiaduro stile *Toh Shin Den* in ray tracing, in tempo reale?

Altan

Pubblichiamo lettere e domande idiote perché amiamo la libertà d'espressione. Per la seconda domanda, rileggi daccapo la risposta.

Perché in *Sensible Soccer* non si può avere un giocaopre coi capelli bianchi? No, dico, che gusto c'è nel vedere Ravanelli (grande) biondo? Bah

Nicola De Pretto, Vicenza

È offensivo, lo sappiamo. Ravanelli si consola con la beneficenza, e Apecar si invipera perché per mettere Branduardi centravanti deve prendere un giocatore nero. Angelo è pallido e macilento, capirete quanto soffre Apecarruccio ciccio ciccio (Red Fury)

Una domanda che avete sempre evitato e a cui non avete mai dato risposta: perché esistono tre diverse versioni di ogni console (Euro, Jappo e Usa)?

Bad Cat

Si, e' cosi' (Rical)

Su Neo Geo CD, quando uscirà un gioco come il mitico *Daytona USA*?

Salvatore De Rosa

Esattamente quando vedrai un gioco del livello di Daytona Usa convertito come si deve sulle macchine home del momento.

"Caro" Apecar, vorrei sapere cosa accadrebbe se mettessi *Daytona USA* (per il Saturn) o un qualsiasi altro CD Rom in una console Playstation (in pratica, ci sarà una distinzione dei giochi come tra MD e SNES, o tutti i dischetti potranno andare in una qualsiasi delle due macchine?).
Cordialmente saluto.

Federico Carbonetti, Roma

Ma che domande, Federico, che domande: certe usanze non cambiano. Già ai tempi degli 8 bit le cassette del 64 funzionavano tranquillamente sullo Spectrum, e quelle dello Spectrum sull'MSX. Naturalmente, le cartucce dell'MSX funzionavano anche sul Commodore 64, è per questo che esistono tante case e macchine diverse, perché possano fare tutte quante la stessa cosa. Certamente i CD del Saturn funzioneranno sulla PS-X, ma la cosa più bella di tutte è che i giochi della Playstation salveranno la Commodore, girando egregiamente sul CD32. (risposta a cura della I.r.o.n.y. srl)

Caro Apecar, sono un ragazzo che possiede un Super Nintendo. È vero che in *Donkey Kong Country* ci sono solo 30 quadri ?

Andrea "Cage" Di Lauro

Sì, è vero, tutti gli altri sono dei volgari falsi.

Egregio Treruote,
sto ancora aspettandola alla fermata della metro di Piazza di Spagna, luogo in cui Lei ebbe la cortesia di concedermi un appuntamento e dove ho ormai messo radici e foglie. Vista la stagione, ritiene che mi convenga aspettare anche la maturazione dei rutti,

'Ntoni
Messina, Cosenza, Roma

Sì, è così! (Rical)

Il CLACS/CISL, il SINDAUT/CISL in collaborazione con
la FEDERGAMES, CONSOLE SHOP, BERICA GIOCHI e la Sala Giochi TNT
presentano:

TOTALITY GAMES

Il giorno 16 e 17 Settembre a Vicenza presso il Palazzetto dello Sport si terrà il più grande torneo di Videogiochi e Giochi di Ruolo che la storia ricordi.
I giochi su cui dovrete misurarvi sono:

COIN-OP

SEGA RALLY
KILLER INCSTINT
SUPER STAR SOCCER

PLAYSTATION

TEKKEN

SUPERNINTENDO

MORTAL KOMBAT 2
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

In palio ***UN VERO E PROPRIO COIN-OP DA SALA GIOCHI***, console da casa e tanti altri premi (tutti i partecipanti riceveranno un bellissimo omaggio).

Inoltre Torneo di MAGIC e dimostrazione di giochi di ruolo.

Per qualsiasi informazione telefonare a:

CONSOLE SHOP VICENZA 0444-326947

IMPOSSIBILE MANCARE...

Pag.18

BUON COMPLEANNO
CAPCOM 10 ANNI
Tutti i progetti della casa creatrice si Street Fighter a dieci anni dalla sua nascita.

GIOCHI DI CARTE
Il JOLLY DI KEN...
Noncentra con gli OAV, però abbiamo pensato che un gioco di carte di Ken shiro meritasse il giusto spazio.

Pag.24



SOMMARIO

IL SATURN IN VENDITA DA LUGLIO IN INGHILTERRA, LA PLAY STATION A SETTEMBRE, E L'ULTRA 64?

NON E' MAI TROPPO TARDI?

All'interno della nostra "Industria", quella dei videogiochi, per intenderci, ben cinque mesi fa, si cercava di analizzare un eventuale ritardo nel lancio dell'Ultra 64 sul mercato. Le considerazioni che facevano seguito a questo tipo di considerazioni erano più o meno sempre le stesse: "La Nintendo non può perdersi la presentazione dell'E3, sarebbe come se rimandasse il lancio di un anno"; "Se lo facesse, sarebbe schiacciata dalla coincorrenza!" e via dicendo.
Adesso, che effettivamente l'Ultra 64 non è stato presentato alla fiera americana (se non in forma privata), bisogna, per forza di cose, prendere in esame un altro aspetto della questione. Riesce difficile credere che il ritardo, se di ritardo si può parlare (alla Nintendo dicono che stanno rispettando i tempi), della messa in commercio dell'Ultra 64 sia legata a un precisa strategia di mercato. È certo che uscire dopo le maggiori super console (leggi Saturn, Play Station e 3DO, una volta aggiornato con l'M2) puntando su una maggiore qualità del software può essere ua scelta vincente, ma tutto dipende dal tempo che intercorre tra il lancio dei concorrenti e quello Nintendo. Inoltre, è dell'ultima ora che la Nintendo non ha intenzione di presentarsi, e di conseguenza,, di presentare l'Ultra 64, nemmeno al prossimo CES di Las Vegas, che si terrà nel gennaio 96. Questo implica il fatto che la console della grande "N" non raggiungerà il mercato americano prima della metà del prossimo anno.
Questo, come ritardo, è davvero un po' troppo.
L'unica speranza di vedere l'Ultra 64 nei negozi italiani, rimane legata all'eventuale presentazione giapponese, prevista per il 24 novembre di quest'anno, quando il parco delle nuove console installate nelle case degli italiani, non sarà certo trascurabile, togliendo potenziali clienti alla Nintendo. Non resta che aspettare e vedere come andrà a finire, anche se sembra proprio che il primo round sia a favore degli avversari della casa che ha creato Mario e Luigi.



• *Random*





NEWS

NEWS

UN GIOCO PER I PIÙ PICCOLI

La Infogrames propone un titolo che si basa un personaggio dei fumetti da noi non molto conosciuto ma che è cresciuto insieme a Gastone La Gaffe. *Spirou*, questo è il nome del gioco e del personaggio, è un titolo che si rivolge verso un pubblico giovane, presentando uno stile a piattaforme che non propone passaggi particolarmente dificili. I nemici sono molto colorati e, spesso spiritosi, rilevandosi un valido spunto per stimolare la fantasia dei più giovani. Alla fine dell'estate nei negozi, se doveste avere intenzione di fare un regalo al fratellino!

Notizie dal MONDO



DISTRIBUZIONE UFFICIALE IN ITALIA PER IL 64 BIT ATARI

IL JAGUAR TROVA CASA

L'Halifax di Milano annuncia l'accordo

Finalmente il Jaguar potrà dire di avere un distributore ufficiale anche in Italia. La Halifax di Milano ha raggiunto un accordo che la eleva a distributrice ufficiale italiana. Il problema della distribuzione per il Jaguar era nato come logica conseguenza della chiusura degli uffici della Atari Italia qualche anno fa. Da qui la difficoltà nel poter reperire la macchina a 64 bit conosciuta soprattutto per titoli del calibro di *Alien vs Predator* e per la buona conversione di Doom. Non ci è ancora possibile comunicare dei dati precisi relativi ai prezzi, sia che essi riguardino la console o i giochi per essa disponibili ufficialmente. Ciò che si sa di certo è che il Jaguar verrà, almeno inizialmente, venduto con un joypad ma nessun gioco inserito nella confezione.
Il Jaguar si può quindi considerare la prima, delle console della nuova generazione, a essere reperibile sul nercato senza l'odioso, e oneroso, passaggio del mercato parallelo, presto dovrebbe toccare alla Play Station e, speriano, tra non molto anche al Saturn. Tanto di guadagnato per le nostre tasche!

ATARI

IN ARRIVO UN NUOVO 3DO

LA GOLDSTAR PRONTA PER LE GRANDI MANOVRE

Il lancio del 3DO marcato Goldstar preannuncia sorprese

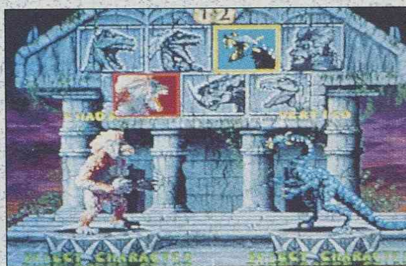


Con l'avvicinarsi della data ufficiale del lancio della versione Goldstar della macchina di Trip Hawkins, sembra che i possessori del 3DO debbano aspettarsi diversi titoli, più che appetitosi, in uscita prima della fine dell'anno. Inizialmente si era parlato di solo tre titoli, ma ora sembra che si ariverà a toccare un totale di 10 per questo natale.
Il titolo di punta, per ora, è *Primal Rage* (gioco di cui trovate un'ampia preview a pagina 60) su licenza della Time Warner Interactive. Oltre a *Primal Rage*, previsto per novembre, altri titoli di cui sembra certa la realizzazione sono, *Defcon 5*, uno sparattutto spaziale in 3D della Millennium, e *Firewall*, prodotto dall'americana Visionary Media.
La Goldstar, nella persona del direttore marketing, Andrew Chorzelski, si rende perfettamente conto che il software ha un'imprtanza basilare per il successo di una piattaforma, però non è ancora confermato se, in previsione dei lettori CD-I che ha in previsione di produrre, la Goldstar realizzerà anche del software per il lettore multimediale della Philips.



D







Il coin op non ha entusiasmato, e la versione per console?

ULTRA 64. SÌ, MAQUANDO?

La Nintendo ha espresso l'intenzione di essere presente a una sola fiera americana nel corso del 1996, ma la scelta non è andata, come tutti potevano aspettarsi, sul CES di Las Vegas, bensì all'E3 di Los Angeles del prossimo anno. Questo signfiica che la super console Nintendo, non arriverà sul mercato ufficiale europeo, prima del prossimo aprile. L'U64 verrà presentato inizialmente al Shoshinkai Show, che si terrà in Giappone il 24 novembre. Questo significa che prima di allora nemmeno nel paese del Sol Levante la nuova console della grande N sarà presente sugli scaffali dei negozi.

NEWS

LA REALTÀ VIRTUALE DEL MICIO

ATARI E LA VR CASALINGA

Si risolleveranno le sorti del Jaguaro?



Sembra proprio che la prima casa che riuscirà a raggiungere il mercato con un sistema di realtà virtuale, abbordabile e soddisacente, sarà la stessa che ha aperto il mercato delle console più di dieci anni fa.
Il Jaguar 2000 dovrebbe essere disponibile per la primavera del prossimo anno in Europa (anche se sembra che raggiungerà il continente americano già quest'autunno) e, anche se sussistono forti dubbi sul fatto che l'hardware del Jaguar sia in grado di gestire complessi ambienti in 3D stereoscopici garantendo una convincete risoluzione grafica, sembra che questo tentativo dell'Atari sia da considerarsi una testa di ponte per garantirsi una fetta del mercato della realtà virtuale in attesa dell'uscita del Jaguar due, piattaforma in grado di gestire al meglio il motore di una cosiddetta seconda generazione di VR. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 250 dollari (circa 450 mila lire) che pur non essendo bassissimo, è pur sempre una spesa che può considerarsi abbordabile.



CAMBIO DI FORMATO PER SEGA

SONIC: INTEL INSIDE!

Il porcospino si trasferisce su computer



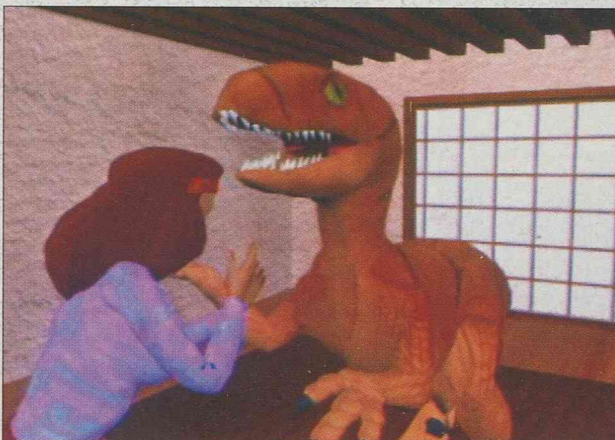
Il continuo e fagocitante sviluppo del supporto CD-Rom per computer PC compatibili, ha convinto la Sega a sviluppare software anche per queste piattaforme. Verso la fine dell'autunno, i PC contraddistinti dalla caratteristica dell'essere "animati" da un processore Pentium, potranno giovarsi del titolo Sonic CD, appositamente sviluppato per computer. Questa operazione, almeno inizialmente, verrà portata a termine esclusivamente in America, ma ciò non significa che promozioni similari, non vengano prese in considerazione anche nel vecchio continente.
Nonostante la crisi, ormai riconosciuta, che ha colpito il mercato delle console, Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha precisato che "... i computer PC compatibili, non sono un nemico."
Questo punto di vista può essere degno di critiche, ma è sicuramente una presa di posizione da non sottovalutare. Che il mercato PC, sia un vero e proprio pericolo per il mercato console, è un fatto saldamente accertato, che la Sega non sia d'accordo può significare solo due cose: l'intenzione di aprire un nuovo mercato, sfruttando il proprio Know How nel campo dei videogiochi; il mesto riconoscere della strapotenza di un formato che non permette solo di giocare.
Forse, per le strategie Sega, esistono altri punti di vista. In attesa di nuove, vi rimandiamo alla prossima puntata...

CONTINUANO GLI SVILUPPI SULL'UPGRADE 3DO

MA QUANTO MI COSTI?

La nuova tecnologia mostra i primi risultati

"Una delle più grosse rustrazioni per un creatore di giochi è quella di vedere un concetto rivoluzionario bloccato dall'ineguatezza di un sistema; Con l'M2 questo non accadrà più; stiamo per entrare in era in cui il solo limite sarà la nostra immaginazione." Queste sono le parole con cui Mark Cerney, vice presidente del reparto tecnolgico della Universal Interactive Studios ha presentato le nuove caratteristiche dell'M2. Il mese scorso proprio tra le pagine delle news abbiamo presentato l'upgrade del 3DO analizzando in particolare le migliorie che porteranno alla macchina di Trip Hawkins, ora vi mostriamo alcune immagini realizzate sfruttanto proprio questa nuova tecnologia. Il risultato è sicuramente impressionante, ma il dubbio rimane sempre sul prezzo finale, che dificilmente potrà essere contenuto, ma l'unico modo per sapera qualcosa di più è aspettare il momento in cui i dati uficiali saranno, finalmente, comunicati.



Le nuove capacità del 3DO sembrano davvero entusiasmanti.



NEWS

LA FAMILGIA KONG SI ALLARGA

In occasione dell'uscita del nuovo episodio delle disavventure di Donkey Kong, la famiglia delle scimmie più famose del mondo videolufdico aggiunge un nuovo membro alla già numerosa schiera di primati che la compongono. Dixie Kong, la simpatica scimmietta con la coda che vedete qui a lato, sarà la partner di Dyddy Kong in *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*. Il gioco, che sarà sviluppato sempre dalla Rare Soft, sarà pressoché identico, almeno a livello grafico al precedente, con diversi miglioramenti per quel che riguarda schemi e nemici.



AUGURI CAPCOM

LA CASA DI MEGA MAN COMPIE 10 ANNI

Due lustri e non sentirli: i progetti futuri

Per quanto l'industria dei videogiochi possa essere considerata tra le più giovani, se non la più giovane del mondo, ormai le case di software cominciano a raggiungere traguardi ragguardevoli in termini di età. La Capcom che tutti conoscerete per aver creato titoli come *Street Fighter*, *Mega Man*, *Ghost'n'Goblins* e, tra gli ultimi, *Darkstalkers*, ha compiuto ben dieci anni di felice attività nel campo. Per festeggiare questo lieto avvenimento ha in programma di lanciare una serie di titoli davvero molto appetibili. Cominciamo con *Street Fighter the Animated Movie Game*, un gioco basato sulla serie a cartoni animati di SF, prodotta dalla Capcom stessa in collaborazione con la Graz Entertainment. "Da quando Street Fighter è diventato fonte di ispirazione per un film di grande produzione, l'uscita di una serie animata è un passo naturale per l'evoluzione di questo titolo", ha affermato Jun Aida, il direttore delle concessioni di licenza della Capcom. Oltre a questo titolo e a *Street Fighter Legend*, di cui abbiamo già parlato, gli amanti di Ken, Ryu e company potranno divertirsi anche con *Street Fighter the Movie*, ispirato, invece, al film con Jean-Claude Van Damme e il compianto Raul Julia. Per quanto riguarda, invece, le conversioni da coin-op, stanno per arrivare due titoli di tutto rispetto: *D&D Tower of Doom* (previsto entro questo autunno) e *Night Warriors: Darkstalkers 2* (stesso periodo), con quattro nuovi personaggi, mosse, stage e varia umanità. I giochi, molto fedeli agli originali da sala-giochi, usciranno prima in versione Play Station e, solo successivamente, per Sega Saturn.

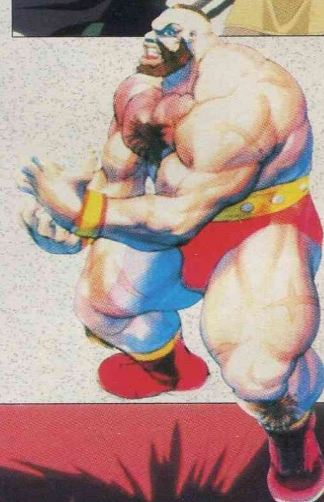


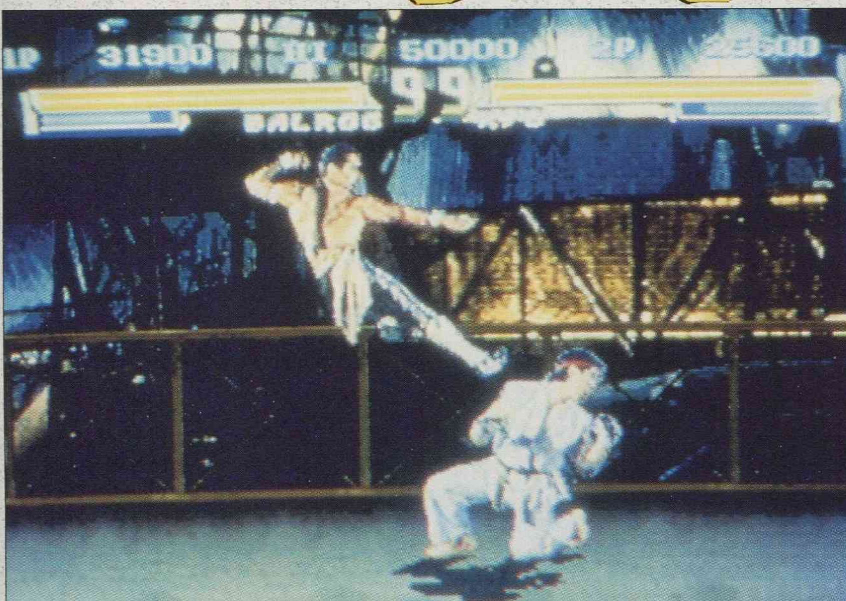












***Street Fighter the Movie*. Il gioco, come il film, non sembra entusiasmare...**



Street Fighter the Animated Movie Game, l'ennesimo gioco aspirato a Ryu e soci.

SONY: ACCORDO PER LA DISTRIBUZIONE EUROPEA DELLA NAMCO

I titoli che hanno, finora, impressionato favorevolmente i possessori di Play Station, ma anche chi ancora non la possiede, (sto parlando di *Tekken, Ridge Racer, Cybersled*, ecc.), verranno distribuiti in Europa, e come logica conseguenza anche in Italia, dalla Sony. "Ititoli della Namco, sono in grado di mostrare appieno cosa è in grado di fare la Play Station.", queste sono state le parole di commento da parte del presidente della Sony europea Chris Deering, e se lo dice lui bisogna crederci!



NEWS

Novità GIOCHI

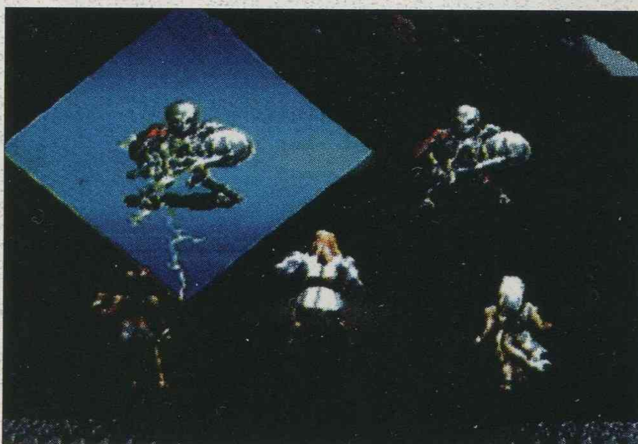
VIRTUA RACING
SATURN • SEGA



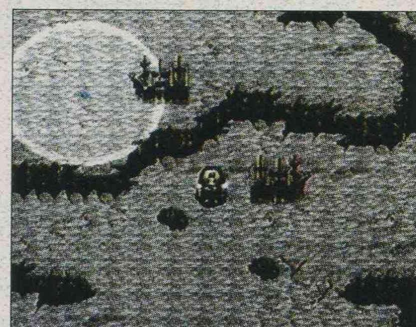
La Sega è troppa impegnata in altri progetti , leggi *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally* per Saturn, quindi l'onere e, se vogliamo, l'onore di "tradurre" *Virtua Racing* sempre per la nuova super console di casa Sega.
Per quel che siamo riusciti a vedere fino a oggi, comunque, la conversione non sembra raggiungere livelli eccelsi, la lavorazione è ancora agli inizi, quindi eventuali giudizi devono essere presi con le dovute "pinze". Non sembra, in ogni caso, che l'idea di assegnare ad altri la conversione di un titolo che si può considerare uno dei maggiori successi della Sega, sia una mossa vincente. Forse la colpa è anche da imputare al vecchio sistema operativo, che, bisogna ammetterlo, era piuttosto ostico per quanto riguardava la gestione dei poligoni, tecnica sulla quale *Virtua Racing* si basa pesantemente. Per ora i cavalli di battaglia del Saturn sono *Daytona* e Virtua Fighter, chissà se Virtua Racing riuscirà a entrare nel novero dei Killer Title per la super console della Sega. Per quest'autunno nei negozi, sempre che le consegne vengano rispettate...

MYSTICAL ARC
Snes • Enix

Chiunque sia appassionato di GdR non può non cononoscere gli sforzi fatti dalla Enix per proporre sempre i pi nuovi e complessi Giochi di Ruolo, sia che trattino del più classico genere fantasy nipponico, sia che raggiunga una più futuribile ambientazione in stile cyberpunk.
Mystic Ark, in uscita quest'estate, si rifà al più classico fantasy, con la magia che gioca un ruolo importantissimo all'interno del mondo in cui i nostri eroi dovranno avventurarsi. L'Ark del titolo si riferisce a uno spiritello, in grado di animare le bambole se viene inserito dentro di esse. Un'isola misteriosa e dimenticata sembrerebbe essere la dimora dello spirito, e il cancello verso i sette mondi. Il resto potete immaginarvelo, mostri, combattimenti, incantesimi, tutto nel più puro stile Enix.



I nostri amici non morti hanno tutta l'intenzione di darci il benvenuto, a suon di mazzate, però!



Il mondo viene mostrato seguendo la visuale tipica dei GdR nippo.

VIRTUA FIGHTER
32X • SEGA

Dopo numerose conferme, smentite, rinunce, affermazioni e via dicendo, sembra ufficiale che *Virtua Fighter* arriverà anche sugli schermi dell'add on per megadrive della Sega. I risultati su Saturn non hanno sollevato quell'enorme successo, almeno per quanto riguarda la critica, che ci si poteva aspettare, anche se per 100 Saturn venduti, 98 CD di *Virtua Fighter* hanno trovato posto nel lettore della macchina di casa Sega. Quindi, se togliamo una buona parte dei vantaggi hardware del Saturn, e passiamo tutto sul 32X non credo che i risultati saranno eccelsi, ma sono sempre pronto per essere smentito. Il lavoro che manca al completamento del gioco è ancora piuttosto lungo, ma alla Sega assicurano che tutte le caratteristiche e le mosse del gioco originale saranno mantenute, per quanto possibile, aggiungiamo noi. Come già detto, l'impressione data dallo stesso titolo per Saturn era buona ma non trascendentale, il che impone il beneficio del dubbio per questa versione per 32 X. In ogni caso, è inutile fasciarsi il capo prima di cadere, quindi aspettiamo trepidanti questa nuova conversione del picchiaduro più famoso della Sega tenendo le dita incorciate.

SHELL SHOCK
32X • Core Design



In uscita per agosto, un altro titolo che promette bene dalla Core Design. Il gioco, come il titolo potrebbe suggerire ai più anglofili di voi (letteralmente significa "Shock da Proiettile"), ci porpone un'ennesima simulazione bellica, che si snodera' Nel corso di 48 missioni, mettendovi ai comandi di un carroarmato M-13 Predator. Il tutto condito in salsa renderizzata in 3D con i colori che il 32 X può permettersi, il che, a dire il vero non sono poi moltissimi.



***Virtua Racing*, sarà meglio di *Daytona*?**



Lezioni di aerobica in riva al mare.



Ci sono tutti i personaggi originali!



***Sheel Shock*, per 3DO.**

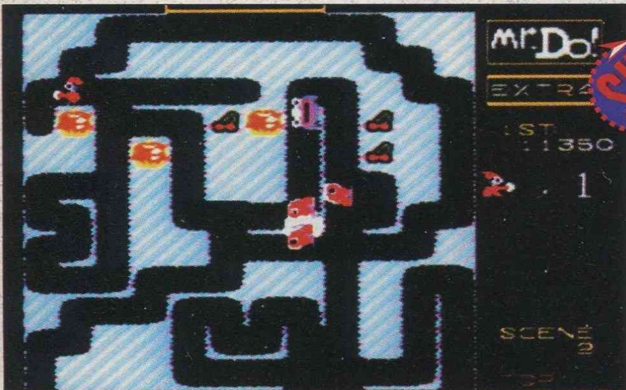
NEWS

IL SATURN IN VENDITA DA LUGLIO?

Sembra poco probabile, ma tant'è alcune voci sembrano dare il Saturn in vendita in Inghilterra a partire dai primi di luglio. Questo renderebbe il prezzo della console della Sega più abbordabile anche all'interno dei nostri confini. Come si ricorderà negli Stati Uniti il Saturn è stato messo in vendita in concomitanza con lo svolgimento dell'E3, la fiera che ha sostituito il CES estivo, e, anche se al momento non abbiamo ancora dati ufficiali, sembra che la strategia di anticipare la concorrenza sia quella scelta dalla Sega per anticipare l'arrivo della Play Station e quello, quanto mai lontano, ormai, dell'Ultra 64.

Mr. Do!
Snes • Imagineer

Per la serie "quelli sì che erano bei tempi..." ecco arrivare la conversione di un titolo vecchio ormai di 13 anni. Mr. Do! ricalca i classici schemi dei titoli di una volta, impersonando il personaggio principale in uno schermo fisso, dovrete raccogliere tutte le cigliege e uccidere i nemici che cercheranno di fermarvi. Se a qualcuno di voi, trppo piccolo per ricodare questo titolo, ha visto qualche similitudine con il ben più famoso Pac Man, ha colto pienamente nel segno, Mr. Do! non può essere considerato un clone della pallozza gialla di casa Atari, anche perché allora non si usava ancora quel termine, ma è un ottimo esempio per vedere a cosa giocavano in vostri fratelli più grandi o, in alcuni casi, i vostri genitori, come passano gli anni...



Uno stile di gioco antico per un titolo ancora in grado di regalare ore di puro divertimento!

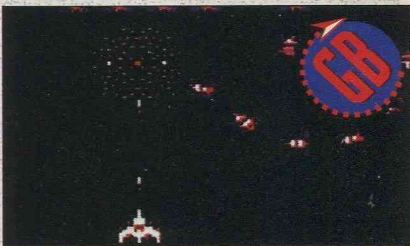
SNES



Mr. Do! La grafica è povera ma non la giocabilità.

Galaga & Galaxian
Game Boy • Namco

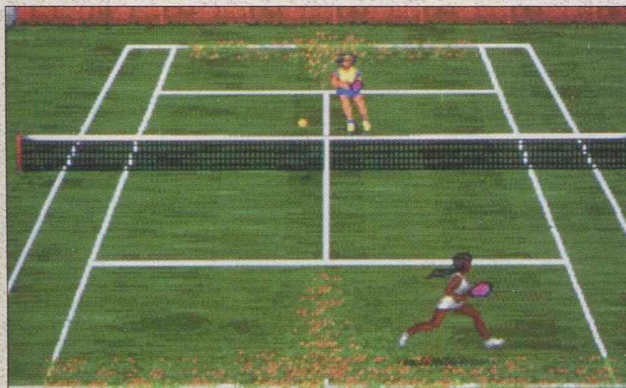
Sempre per la serie "Nostalgia, che passione!" ecco l'ennesimo giochillo per Game Boy che va ad aggiungersi a quella schiera di rivisitazioni di titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi. In questo caso, i due titoli sono simili tra loro e presentano l'attacco alieno alla solita astronave su uno schermo fisso, in stile *Space Invaders*. In questa cartuccia da 1 megabit il divertimento è certo!



PETE SAMPRAS '96
MD • CODEMASTERS

MD

L'atteso sequel sportivo del titolo che lo scorso anno ha divertito più di un appassionato del genere è ormai pronto per raggiungere gli scaffali dei negozi. Mentre avete tra le mani questa copia di Gheim Pauà dovrebbe già essere in vendita. Le novità non sono moltissime a livello di giocabilità, ma la grafica e l'intelligenza degli avversari, e di conseguenza la difficolta del gioco, sono statye notevolmente migliorate.
Naturalmente, la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, grazie alle porte joystick aggiunte direttamente sulla cartuccia, è rimasta, il che preannuncia doppi mozzafiato e azione a non finire. Rino Tommasi sembra che lo abbia già prenotato dal suo negoziante di fiducia!



Azione a quattro per il nuovo tennis di casa Codemasters.

Pubblicità del mese

Se ricordate l'immagine presente in questo stesso spazio il mese scorso, questa è la sua logica evoluzione. Il mostro di cui si parlava sembra prendere le orme di uno spaventoso orso che sta caricando a fauci spalancate. Il tutto cortesia della Squaresoft e del seguito di *Secret of Mana*: *Secret of Evermore*.

INTRODUCING THE LATEST IN RPG WEAPONRY: FLEAS, SLOBBER AND CHRONIC BAD BREATH.

SECRET OF EVERMORE: UNLEASHED SUMMER '95.

UNA NUOVA VERSIONE DELLA PSX

Tranquilli, non si tratta della nuova versione della macchina della Sony di cui si va tanto cianciando in questi tempi. Stiamo semplicemente parlando di una nuova versione in vendita in Giappone a un prezzo inferiore. La diminuzione del prezzo è stata causata da un paio di deferimenti tecnici (l'eliminazione di un adattatore per televisori ad alta definizione e di alcuni cavi inclusi nella confezione originale) e dall'ormai raggiunto numero di unità vendute in grado di ammortizare le spese di ricerca e produzione (1.000.000 di unità era il tetto segnalato che doveva essere superato per permettere di sfruttare le economie di scala). Questo fatto, probabilmente influenzerà anche il prezzo di vendita della console della Sony una volta raggiunto il mercato europeo.

NEWS

Slam 'n' Jam
3DO • BMG



Gran schiacciata del numero 9!

Un titolo sportivo per 3DO che rivoluziona il modo d'interpretare la pallacanestr, almeno considerando il punto di vista con cui il giocatore dovrà afrontare le partite. Le opzioni disponibili sono moltissime, ma questo non evita che il gioco sia decisamente giocabile e immediato. La visuale di gioco è predisposta per un auto zoom che entra in azione a seconda della situazione e della posizione del cestista controllato dal giocatore. Gli sprite dei componenti delle due squadre possono così essere visualizzati fino a una grandezza che raggiunge circa il 50% dello schermo. Bisogna ammettere, da quello che abbiamo visto di *Slam 'n' Jam*, che l'entrata della Crystal Dynamics nel mondo dei videogiochi, non poteva avere un esordio migliore.



La visuale si *Slam 'n' Jam* è unica nel suo genere.

StarFighter 3000
3DO KRISALYS

Quando tornerete dalle vacanze, anche se forse sarebbe meglio dire, quando riapriranno le scuole, troverete sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia, nel reparto contraddistinto dalla scritta 3DO, Starfighter 3000, un simulatore di volo che non si lega a nessun aspetto reale, lasciando libero sfogo alla fantasia, alla distruzione e alla giocabilità. Questo non significa che gli aspetti tattici siano stati trascurati, per concludere le missioni bisogna sempre usare un po' della propria materia grigia.
Le ambientazioni in 3D sono davvero spettaolari, mostrando intere città,con tanto di grattacieli, pronte a essere colpite dai nostri implacabili missili terra aria. Se quanto promesso dall'upgrade dle 3DO sarà in grado di sconvolgere le prestazioni di questa macchina, ci chiediamo cosa sarà realmente in grado di fare il gioiellino di Trip Hawkins a quel punto.





Controllare il mezzo è molto facile...



...non altrettanto evitare i colpi!

Secret of Mana 2
SNES • Squaresoft

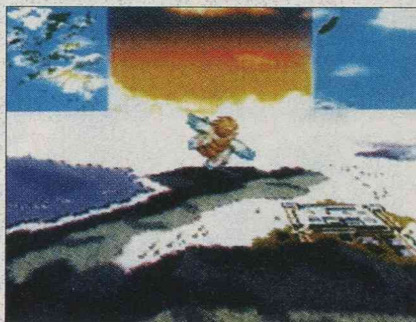
Chiamatelo come vi pare, *Secret of Evermore*, oppure *Seiken Densetsu 3*, il gioco n on cambia. Il seguito dell'avventura più gettonata dello scorso anno è pronto a raggiungere i vostri fidi Super Nes, entro il prossimo ottobre. L'aspetto più caratteristico del gioco, i combattimenti in tempo reale è stato mantenuto, in più le sezioni in Mode 7 e quelle di esplorazione sono state leggermente accresciute per quanto riguarda importanza e dimensioni. Lo scopo rimane però simile, l'annosa lotta del bene contro il male in un'affannosa ricerca del segreto di Evermore. Il gioco è nato sotto il numero perfetto, il 3, all'inizio il gioocatore dovrà scegliere tre personaggi tra i sei disponibili,durante il gioco si alternano tre fasi, il giorno, la sera e la notte, il tutto in vista del terzo episodio della serie.



Graficamente il gioco è stato migliorato, per quanto fosse possibile fare.



Il combattimento è in tempo reale.



Le sezioni in Mode 7.

BOXER'S ROAD

PSX • SONY

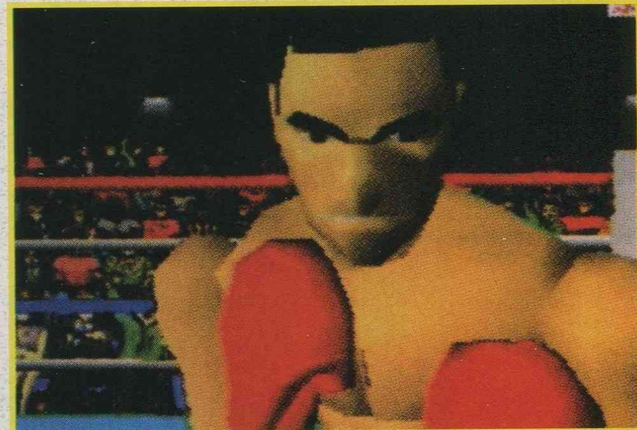


La Play Station entra finalmente a pieno titolo per ciò che riguarda le simulazioni sportive. *Baseball '95*, recensito il mese scorso, non era certo un limpido esempio di ciò che il gioiellino della Sony è in grado di fare, con questo *Boxer's Road*, che come avrete notato ha sempre qualcosa a che fare con i pugni, i poligoni della PS-X danno il meglio di sé.

Il gioco non si discosta di molto dalla falsariga che caratterizza il genere. Bisogna creare un pugile e condurlo, attraverso una serie di incontri con avversarsi di crescente valore, al titolo di campione del mondo. Le intenzioni sono quelle di aggiungere una parte diciamo "strategica", che comprenda la scelta del tipo di allenamento e cose del genere, ma la parte principale la fa sicuramente il combattimento sul ring. Come potete vedere dalle foto, l'incontro viene visualizzato con frequenti zoomate e rotazioni, rendendo il combattimento frenetico e coinvolgente. Non mancheranno premi in denaro per gli incontri vinti e tutto ciò che ne consegue.



Le fasi di un duro scambio tra i due pugili impegnati sul ring.



L'aspetto di questo pugile non si può proprio considerare amichevole. Le zoomate che occorrono durante il gioco sono di grande effetto e si adeguano alle situazioni.

WINNING 11

PSX • KONAMI



Il titolo di questo gioco non è ancora definitivo, ma sembra che sia la conversione del successo di casa Konami *International Superstar Soccer*, naturalmente con grafica e giocabilità notevolmente migliorata.

Le caratteristiche non si discostano di molto da quelle proprie di una qualsiasi simulazione calcistica, anche se non è ancora dato di sapere se lo stile di gioco ricalcherà fedelmente quello che ha permesso a *ISS* di riscuotere un generale consenso da parte di pubblico e critica. Le immagini finora disponibili sembrerebbero indicare una cura per il dettaglio non indifferente, comunque, come al solito, conviene aspettare una versione giocabile prima di esprimere un qualsiasi giudizio, il che significa, attendere almeno sin dopo la stagione estiva.





L'impostazione del gioco ricalca quella di *Victory Goal*.



La grafica, però, sembra un po' migliore.

ZERO DIVIDE

PSX • ZOOM



Ennesimo picchiaduro per la console di casa Sony, che vagamente richiama alla mente le ambientazioni futuristiche dell'inspiegabile successo targato Time Warner *Rise of the Robots*. I combattimenti avvengono in un'arena all'interno di un ipotetico cyber spazio, in cui il software prende vita e si scontra in duelli all'ultimo sangue, un po' sulla falsariga di Super Human Samurai, il telefilm in onda sulle reti Fininvest.

Quattro dei combattenti previsti hanno sembianze umanoidi, compreso un lottatore che ricorda una sorta di ninja, in più c'è un "programma" simile a un gatto, uno che ricorda alla lontana un alieno, un drago sputa fuoco e, per finire, uno scorpione.

È logico aspettarsi la solita pletora di zoom ed effeti speciali in puro stile Play Station.



Due "programmi" in lotta tra loro.

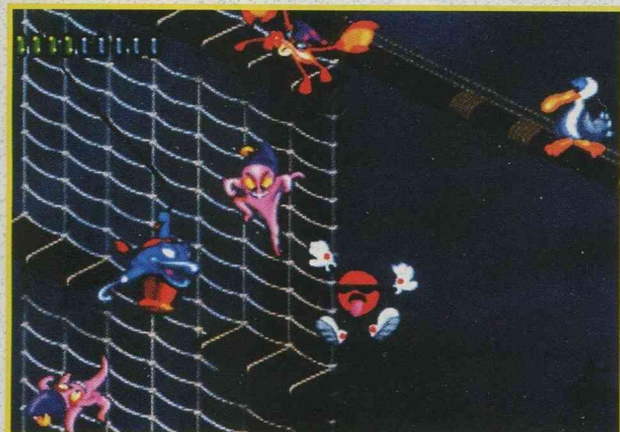
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

PSX • VIRGIN

A giudicare dall'immagini di Spot goes to Hollywood, la Play Station non è una macchina esclusivamente adatta a giochi poligonali. La "carineria" che il titolo della Virgin esprime, rende vetusto anche il pur sempre fantastico Earthworm Jim.
Per quanto riguarda lo schema di gioco, non dovrebbero esserci grosse sorprese. Il più puro stile a piattaforme dovrebbe farla da padrone, con una miriade di nemici disegnati in maniera cartoonesca, anche se sembra che a differenza dell'episodio precedente, verrà aggiunta una componente di azione/ricerca ben più sostanziosa, che renderà il gioco ancora più intrigante.
All'interno di questo progetto, a differza del precedente, non entrerà sotto alcun titolo il buon vecchio David Perry, impegnato nella realizzazione di *Earth Worm Jim 2* e di nuovi progetti per le super console.
Spot goes to Hollywood dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi all'inizio dell'autunno, sempre che le date fornite dalla Virgin vengano rispettate. Aspettatevi una succulenta preview sul prossimo numero di Gheim Pauà.



Le animazioni dei cattivoni sono davvero da cartone animato, il che, visto il precedente episodio, era anche logico aspettarselo. Il simpatico punto rosso ne passerà delle belle.



Il mare di Hollywood presenta numerose insidie per il nostro Spot. Pesci, polipi, gabbiani e, non meno pericolose, le reti dei pescatori, che possono essere usare come scale.

ESPN EXTREME GAMES

PSX • SONY

Un genere sportivo piuttosto diverso dal solito, adatto a una personalità in stile Gabriella Carlucci, amante degli sport estremi. In questo caso sono protagonisti i pattini a rotelle e le strade della California. Uno schema di gioco che ricorda *Skitchin'* della EA. In uscita a settembre.



BEYOND THE BEYOND

PSX • SONY

I giochi di ruolo hanno sempre fatto la parte del leone sulle console giapponesi, e, anche se a volte l'impedimento maggiore era quello dei testi, espressi in ideogrammi, bisogna ammettere che i ragazzi del sol levante ci sanno davvero fare. Con l'arrivo delle super console era solo questione di tempo. I GdR prima o poi avrebbero invaso anche le nuove tecnologie, traferendosi da cartuccia a CD.
In questo caso è la Play Station, e la Sony stessa, a regalarci uno dei primi Giochi di Ruolo che si rifanno a piene mani dalle esperienze annuali fatte con i titoli di grande succeso apparsi su SNES. Beyond the Beyond utilizza un sistema denominato Reality Battlestage System (RBS) che permette di far girare i combattenti di 360° prima di ogni combattimento per poter studiare ogni aspetto del terreno su cui avrà luogo la battaglia. I personaggi si muovo su una mappa vista dall'alto, per poi mutare con visuale alle spalle (in stile *Phantasy Star*) una volta in cui inizia il combattimento.
Anche in questo caso i personaggi non vengono rappresentati sottoforma di poligoni, bensì tramite immagini in bitmap modellate in 3D. Lo schema di gioco, come già detto ricorda molto da vicino, forse troppo da vicino, una moltitudine di Giochi di Ruolo già visti su altre piattaforme, con tutti i pregi e i difetti che si possono imputare a questo particolare. Quindi il vostro personaggio sulla mappa simboleggerà tutto il gruppo, che diventerà visibile nel momento in cui inizieranno i round di combattimento. Sì, perché a differenza di quei titoli che sembrano riscuotere tanto successo in questi ultimi periodi (leggi *Secret of Mana*, e *the Story of Thor) Beyond the Beyond* sfrutta il tipico metodo di combattimento in cui bisogna decidere con quale personaggio attaccare o con quale lanciare magie dopo ogni turno. Non è ancora stata comunicata una data di uscita ufficiale, ma staremo con gli occhi aperti per comunicarvela non appena anche noi sapremo qualcosa. Il destino dei possesori di Play Station, per ora, è quello di attendere.





KEN IL GUERRIERO

Edizioni Alchemia

Ken il Guerriero è uno dei personaggi più amati e conosciuti dell'universo dei cartoni animati giapponesi. Per questo motivo, intorno al maestro di Hokuto si è creato il solito ammasso di magliette, poster e gadget vari, che hanno il pregio di essere carini ma di essere altrettanto inutili. Adesso, però, è uscito qualcosa che renderà felicissimi gli amanti dell'uomo dalle sette cicatrici e, contemporaneamente, gli amanti di Magic (il gioco di carte che sta facendo impazzire il mondo). La Alchemia ha, infatti, iniziato da poco la commercializzazione del trading card game (ovvero gioco di carte basato sugli scambi) di Kenshiro, cercando, tuttavia, di diversificarlo il più possibile da Magic The Gathering. Il set base comprende oltre 200 carte suddivise in carte comuni e meno comuni, si è voluto evitare di inserire delle carte troppo rare per non costringere i giocatori a spendere delle vere fortune per fare una partita. Sono vendute in mazzi da 50 carte (£ 18.000) e in buste da dieci carte (£4.000), in più, a settembre è prevista la prima espansione e a dicembre la seconda. Le espansioni serviranno ad aggiungere nuovi luoghi e nuovi personaggi, visto che nel set base sono presenti solo le scuole di Hokuto, Nanto e Cento (uao!). La struttura di gioco è abbastanza complessa, proprio per sfruttare al meglio tutti gli spunti forniti dalla serie televisiva. Le carte sono suddivise in carte maestro, personaggio, esercito, luogo, tecnica, spirito, equipaggiamento, speciale ed evento, inoltre bisogna tener conto della scuola di appartenenza e dell'allineamento morale della carta, ovvero le carte azzurre indicano i buoni, le carte rosse indicano i malvagi e le carte grigie indicano i non allineati. Per esempio, in un mazzo è facile trovare la carta Kenshiro: è un maestro, è buono, appartiene alla scuola di Hokuto, ha tre in attacco e due in difesa. La cosa bella è che non possono esserci due carte maestro uguali in gioco, l'unico modo per mettere in gioco più di una carta Kenshiro è metterla sopra a un'altra, fornendo così al personaggio in questione una vita in più che gli permetterà di non morire al primo combattimento, esattamente come raccogliere una vita extra in un videogioco. Purtroppo, per il momento dobbiamo fermarci qui, ma vi terremo costantemente informati sugli sviluppi futuri.

•Trust

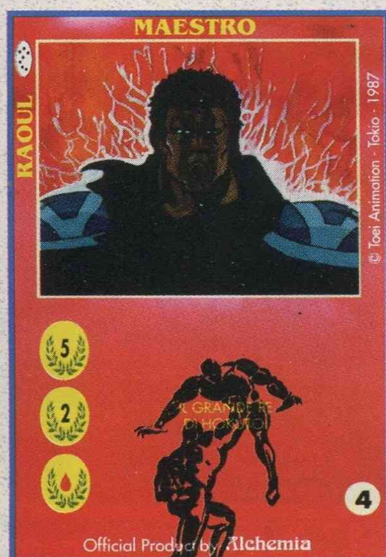




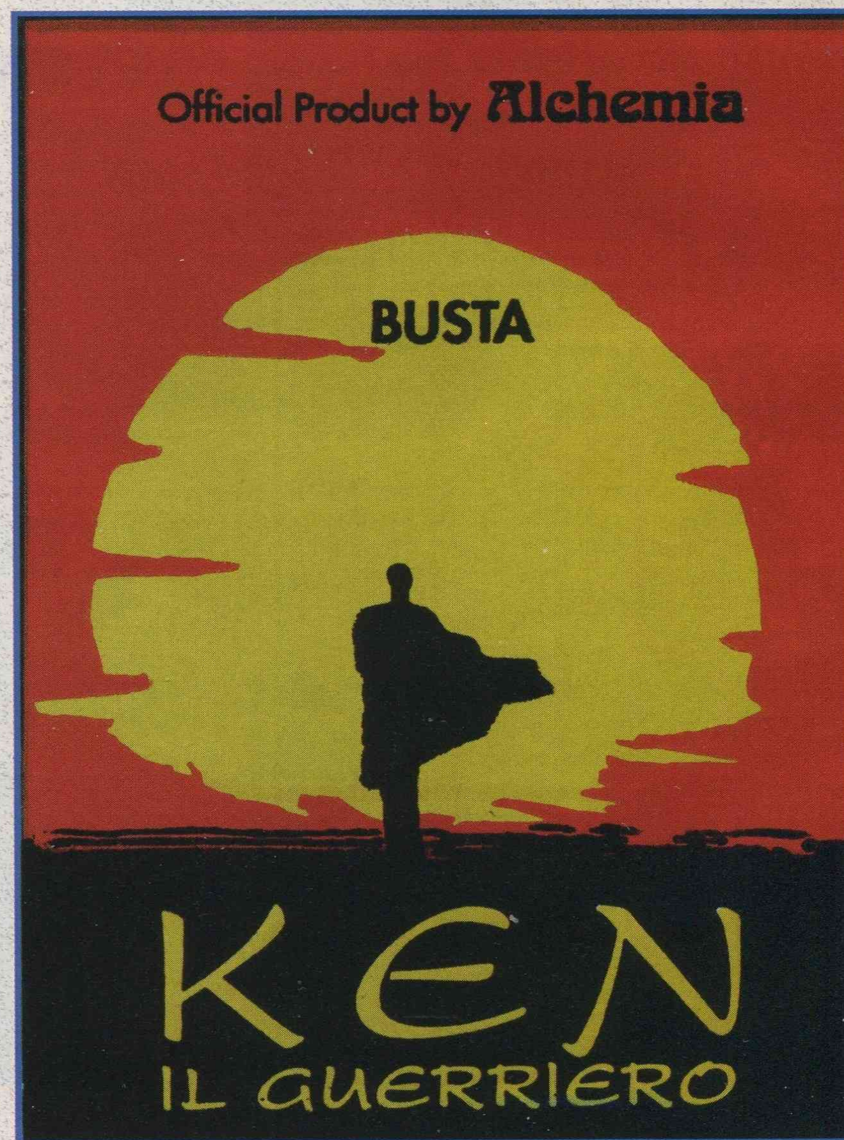
L'Uccello di Nanto è una delle mosse più famose, ma neanche questo basterà a Rey per sconfiggere Raoul.



L'imperatore, la sorella gemella di Lynn, appare nella prima parte della seconda serie televisiva.







QUESTIONARIO '95

20 DOMANDE E DIECI MINUTI DEL VOSTRO TEMPO. Sono passati due anni dall'ultimo questionario ed è tempo di sapere chi sono e cosa vogliono i nostri lettori. Ma non solo. Questa è la vostra opportunità per dirci quello che pensate di Game Power e come possiamo migliorarlo. Rispondendo alle domande potrete lasciare il vostro segno sui futuri numeri di GP. Quindi compilate il questionario, piegate il foglio in tre e appiccicate un francobollo nell'apposito spazio. Quindi fermatelo con un punto metallico o del nastro adesivo e imbucatelo nella prima buca delle lettere che incontrate.

1) QUANTI ANNI HAI?

Meno di 12
12-15 ☐
16-18 ☐
19-24 ☐
25-30 ☐
Sopra i 30 ☐

2) SEI:

Maschio ☐ Femmina ☐

3) SEI:

Studente ☐
Se sì, che scuola frequenti: elementari ☐, media inferiore ☐, media superiore ☐, università ☐

Lavoratore: dipendente ☐, autonomo ☐, part-time ☐

In cerca di lavoro ☐

4) QUALE CONSOLE/COMPUTER POSSIEDI ATTUALMENTE E QUALE INTENDI ACQUISTARE NEI MESI A VENIRE?

	Possiedo	Intendo comprare
Game Boy	☐	☐
Game Gear	☐	☐
Neo Geo CD	☐	☐
Snes	☐	☐
Mega Drive	☐	☐
MD32X	☐	☐
Mega CD	☐	☐
Saturn	☐	☐
Play Station	☐	☐
Jaguar	☐	☐
3DO	☐	☐
Ultra 64	☐	☐
Virtual Boy	☐	☐
PC	☐	☐
Amiga	☐	☐
Macintosh	☐	☐

5) QUALE CREDI SARANNO, TRA LE NUOVE CONSOLE, LE TRE CHE AVRANNO MAGGIOR SUCCESSO (NUMERALE DA 1 A 3 IN ORDINE DI PREFERENZA)?

Play Station ☐ 3DO ☐
Saturn ☐ Jaguar ☐
Ultra 64 ☐ Neo Geo CD ☐

6) QUANTI GIOCHI COMPERI MEDIAMENTE IN UN MESE?

	UFFICIALI	D'IMPORTAZIONE
1	☐	☐
2	☐	☐
3	☐	☐
4	☐	☐
Sopra i 5	☐	☐

7) DOVE COMPERI ABITUALMENTE I GIOCHI?

Grandi Magazzini ☐
Computer Shop ☐
Negozi di giocattoli ☐
Per corrispondenza ☐

8) QUALI DI QUESTI GENERI DI GIOCHI PREFERISCI, (SEGNALANE TRE, NUMERANDOLI IN ORDINE DI PREFERENZA)

Sparatutto ☐ Simulazioni ☐
Giochi su licenza ☐ Sportivi ☐
Piattaforme ☐ Giochi di Ruolo ☐
Rompicapo ☐ Altro (specificare) ☐
Picchiaduro ☐ ....

9) QUALI SONO I FATTORI PRINCIPALI CHE INFLUENZANO LE TUE SCELTE NELL'ACQUISTO DI UN GIOCO, (SEGNALANE TRE, NUMERANDOLI IN ORDINE DI PREFERENZA)? (PENSA AGLI ULTIMI DUE O TRE GIOCHI ACQUISTATI E AL PERCHÉ)

Pubblicità ☐
Recensioni ☐
Notizie/anteprime ☐
L'ho visto nei negozi ☐
Ho giocato la copia di un amico ☐
L'ho giocato nelle sale giochi ☐
Ho letto il libro/ho visto il film ☐
Il protagonista ☐
Il prezzo ☐
La software-house produttrice ☐
Altro (specificare) ☐

10) CON CHE FREQUENZA COMPERI GP?

Ogni numero ☐
Regolarmente (1 ogni 2 o 3) ☐
Qualche volta (1 ogni 5/6 circA) ☐
E' la prima volta ☐

11) TROVI REGOLARMENTE GP IN EDICOLA?

Si ☐ No ☐
Se no, in quale edicola di quale città vorresti trovarlo (indica l'indirizzo)?

....

12) QUANTE ALTRE PERSONE, OLTRE A TE, LEGGONO ABITUALMENTE LA TUA COPIA DI GP?

Nessuna ☐
1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
Più di 4 ☐

13) QUALI SONO LE RUBRICHE DI GP CHE LEGGI CON MAGGIOR INTERESSE? (DAI UN VOTO DA 1 A 5: 1=BLEAH!, 2=NEGATIVO; 3=NORMALE, 4=ONESTO, 5=MASSIMO RISPETTO)

L'Apposta ☐
Botta & Risposta ☐
News ☐
News anteprime ☐
Speciali/Interviste ☐
Prove ☐
Coin Op ☐
Retrocensioni ☐
Game Over ☐
Help ☐
Classifiche ☐

14) QUALI NUOVE RUBRICHE VORRESTI VEDERE SU GP?

Cinema ☐
Fumetti ☐
Giochi di ruolo ☐
Giochi da Tavolo ☐
Giochi di carte ☐
Altro .... ☐

15) LEGGI ALTRE RIVISTE DI CONSOLE/COMPUTER?

sì ☐ no ☐

Se sì, quali?

Consolemania ☐
Super Console ☐
Mega Console ☐
K ☐
TGM ☐
Zeta ☐
Altre .... ☐

16) QUALE DELLE RIVISTE SOPRACITATE (COMPRESO GAME POWER) PREFERISCI E PERCHÈ ?

....
....
....

17) QUALI ALTRE RIVISTE/GIORNALI LEGGI? (SEGNALANE TRE IN ORDINE DI PREFERENZA)

I° ....

II° ....

III° ....

18) OLTRE AI VIDEOGIOCHI A QUALE ALTRO HOBBY TI DEDICHI? (SEGNALANE TRE IN ORDINE DI PREFERENZA)

I° ....

II° ....

III° ....

19) QUALE ALTRO APPARECCHIO ELETTRONICO POSSIEDI ATTUALMENTE E QUALE INTENDI ACQUISTARE NEI MESI A VENIRE?

	Possiedo	Intendo comprare
Antenna parabolica x satellite	☐	☐
Decodificatore Tele+	☐	☐
Videoregistratore	☐	☐
Videocamera	☐	☐
Walkman	☐	☐
Lettore CD	☐	☐
Impianto Stereo	☐	☐
Macchina fotografica	☐	☐
Altro (spec.)................................	☐	☐

20) SE FOSSI IL DIRETTORE DI GAME POWER QUALI MODIFICHE APPORTERESTI ALLA RIVISTA?

....
....
....
....
....
....
....
....
....

SEI ARRIVATO ALLA FINE. ORA PER COMPLETARE L'OPERA DICCI CHI SEI, DOVE ABITI E CHE COMPUTER/CONSOLE POSSIEDI. AVRAI LA NOSTRA ETERNA GRATITUDINE.

NOME ____________________

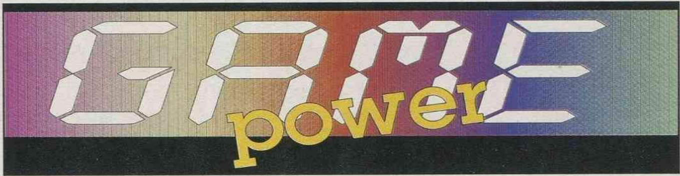
COGNOME ____________________

INDIRIZZO

CAP ________ **CITTÀ** ________________ **PROV** ________

COMPUTER/CONSOLE ____________________





STUDIO VIT
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO



La notizia che ha tenuto banco all'E3 è stata sicuramente la mancata presentazione dell'Ultra 64 da parte della Nintendo, che senbra che rinuncerà a farlo anche in occasione del prossimo CES di Las Vegas, vi lascio immaginare tutto quel che comporta. Comunque, le case presenti a Los Angeles non hanno certo lesinato le presentazioni relative alle prossime uscite.
In netto vantaggio i titoli per Play Station, mentre sembra che la recessione dei 16 bit continui inesorabilmente.

20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT

In arrivo una serie di interessanti tie-in per Saturn e PlayStation, come *Die Hard Trilogy* (che sembra essere particolarmente promettente), *Planets of the Apes, Indipendence Day* e *Alien VS Predator*. Per le stesse console è in preparazione anche la conversione di *The Tick*, gioco ispirato a un personaggio dei fumetti alquanto insolito, già recensito sulle pagine di GP.



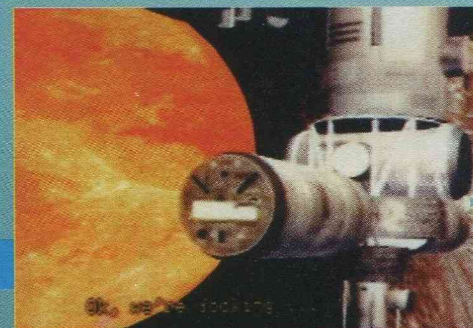
Kingdom TFR, 3DO

PF MAGIC

Due giochi nuovi di zecca per la vostra PlayStation: *Dimm & Witt* e *Velocity*.

VIC TOKAI

Anche dalla Vic Tokai due nuovi giochi per PSX, console che sta riscuotendo un grande successo da parte di tutti gli sviluppatori: *Alien Virus* e *Silverload*.



Virus, PSX



Silverload, PSX

TAITO

I possessori di SNES potranno presto giocare con il secondo capitolo di *Lufia: Lufia II: the Rise of the Sinistrals*.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT



Il nuovo gioco di Star Trek

Siete andati al cinema a vedere "Generazioni", ovvero l'ultimo film della saga fantascientifica di StarTrek? No? Beh, non preoccupatevi, non vi siete persi molto, almeno a mio parere... Ma per quelli di voi che l'hanno apprezzato sarà una lieta novella l'uscita di *Beyond the Nexus* della Absolute per Game Boy. "Beam me up, Scotty!..."

LUCASARTS

Due giochi nuovi di zecca per la vostra PlayStation: *Dimm & Witt* e *Velocity*. Chissà se la LucasArts convertirà titoli di grido per PC anche per le super console. *Tie Fighter*, *Rebel Assault 2*, e compagni farebbero gola a molti.

TOHO CO. Ltd

Due nuovi picchiaduro per i possessori di Super Nintendo: il demenziale Godzilla: Destroy All Monsters e il nipponico Ranma 1/2 Part II: Anything-Goes Martial Arts.



Godzilla, SNES

ELECTRONIC ARTS

Un'infinità (o forse sarebbe meglio dire: la solita infinità) di titoli della EA Sports per le piattaforme più disparate: *PGA Tour Golf '96* (PlayStation e Saturn), *FIFA Soccer '96* (PS-X e Saturn) *NHL Hockey '96* (3DO) *Foes of Ali* (3DO, un gioco di pugilato), *Triple Play Baseball* (MD) e *Col-lege Football USA* (MD). I possessori di PSX, Saturn e 3DO po-tranno giocare alla simulazione spaziale dell'anno: *Wing Commander III: Heart of the Tiger*, con il mitico Mark Hammill (Luke Skywalker di Guerre Stellari). Anche i titoli per PlayStation abbondano: *Shredfest*, *Viewpoint* (previsto anche per Saturn e già recensito nella versione Neo Geo CD), *Road Rash* e *Shock Wave* (già visti in versione 3DO), *Psychic Detective* e *Shock Wave 2* (previsti anche per 3DO). Infine, un titolo per la console della Matsushita: *Prowler*.


NHL Hockey '96, 3DO


Viewpoint, PSX

T•HQ

La T•HQ esagera con giochi per i portatili Sega e Nintendo: *PGA European Tour*, *Urban Strike* (già visto in versione Mega Drive) e *PGA Tour '96* (GB e GG, previsti anche per SNES), *Sports Illustrated: Championship Football & Baseball* (GG), *Michael Jordan: Chaos in the Windy City* e *Super Return of the Jedi* (GB, GG, già visto per SNES), *Shaq-Fu* (GB, anch'esso già visto su SNES), *NBA Live '96* (GB), *Madden '96*, *FIFA Soccer '96* e *NHL Hockey '96* (GB, GG). Unico titolo esclusivamente per SNES: *The Mask*, tie-in dell'omonimo film demenziale.


Kingdom TFR, 3DO

US GOLD

Un sacco di titoli per Mega Drive 32 X: la con-versione di *BC Racers*, quella di *Soulstar*, che per l'occasione verrà chiamato *Soulstar X*, una simulazione golfistica dal titolo *Virtual Golf* e *Shellshock*.
Per i possessori di MD, invece, è in arrivo *Skeleton Krew*, *Indiana Jones' Greatest Adventures* (già recensito nella versione Super Nintendo), *Head-On Soccer* e *Izzy's Quest for the Olympic Rings* (previsti anche per SNES).

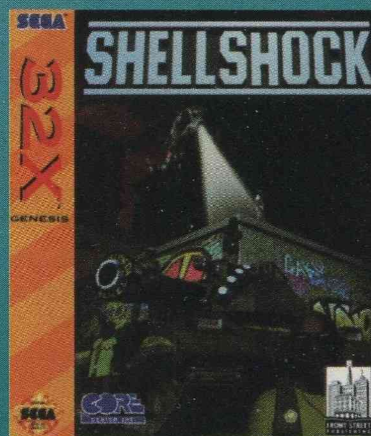


BC Racer, 32X



Head on soccer, MD



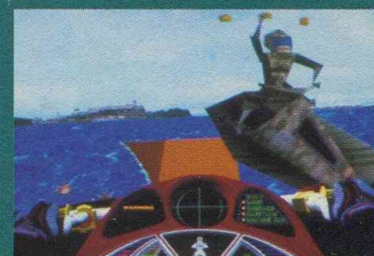


TIRIAMO LE SOMME

Diamo un'occhiata al peso che hanno le varie console in percentuale rispetto ai più di 500 titoli previsti per la prossima stagione.
Saturn: 15,85%; PSX: 24, 62%; SNES: 17,16%; MD: 9,51%; GB: 6,90%; 32X: 6,71%; 3DO: 5,41%; GG: 6,52%; MCD: 1,86%; Virtual Boy: 1,67%; Jaguar: 1,49%; CD^{32}: 0;18%; NGCD: 0,37%; CD-i: 1,30%

VELOCITY

In arrivo *Jestki Rage*, un gioco di corse su mot nautiche alla *Road Rash* per PlayStation e Saturn.

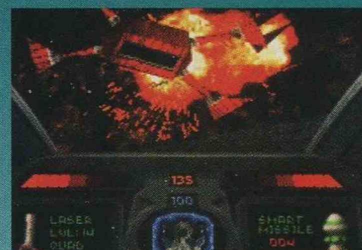

Jestki Rage, PSX e Saturn

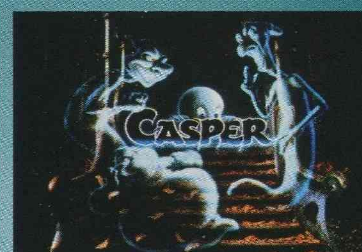
OCEAN

L'ultimo film "fiasco" di Kevin Costner diventa subito videogioco: si tratta di *Waterworld*, previsto per SNES, GB, Virtual Boy, MD, Saturn e Jaguar (nientemeno!). *Lobo*, invece, ispirato al famoso personaggio dei fumetti, uscirà su SNES, MD, PlayStation e Saturn. Tanto per rimanere in tema di tie-in, arrivano (final-mente!) i *Flintstones* per SNES, GB e MD, *Green Lantern*, famoso supereroe DC Comics (SNES) e *The Shadow* (personaggio dei fumetti e protagonista del recente film con Alec Baldwin, sempre per SNES). Passiamo ai titoli originali (si fa per dire): *Worms* (Play Station, Jaguar, Saturn, SNES, GB, MD, a cura del Team 17), *Allegiance* e *Rollcage* (PlayStation, Saturn, Jaguar), *Vanished Powers* e *Offensive* (Saturn e PlayStation), *Deathrace* e *Blades of Rage* (PlayStation). In arrivo anche la conversione di *Mission Impossible* per Super Nintendo.

INTERPLAY


Kingdom TFR, 3DO


Descent, PSX



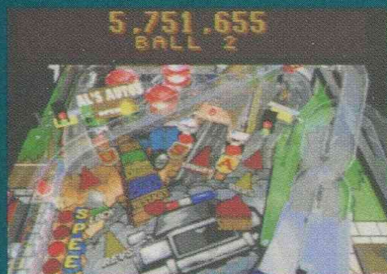
Il logo di Casper

Le versioni di *Waterworld* per 3DO e PlayStation saranno a cura dell'Interplay, e usciranno sotto questa etichetta. *Kingdom: the Far Reaches* (un gioco a cartoni animati sullo stile di *Dragon's Lair*) uscirà per 3DO; *Casper*, uno dei tie-in più attesi degli ultimi tempi, è invece previsto per PlayStation, 32X, Saturn e 3DO, GB e SNES (a cura della Hi-Tech, ne avrete già sentito parlare nelle News).
Per quanto riguarda i titoli per le super console, abbiamo *Cyberia* (Play Station, Saturn e 3DO), *Lost Vi-kings II* (Play Station), *Descent* (famoso gioco per PC convertito per Play Station), *Star Trek: Starfleet Academy, the Starship Bridge Simulator* (per 32X, già recensito per SNES) e *Blackhawk* (sempre per 32X). Per Super Nintendo, invece, sono in arrivo *NFL Team Heroes* (un titolo sportivo a cura della Hi-Tech) e *Tom vs. Jerry: the Chase is On* (platform, sempre della Hi-Tech).

VIRGIN

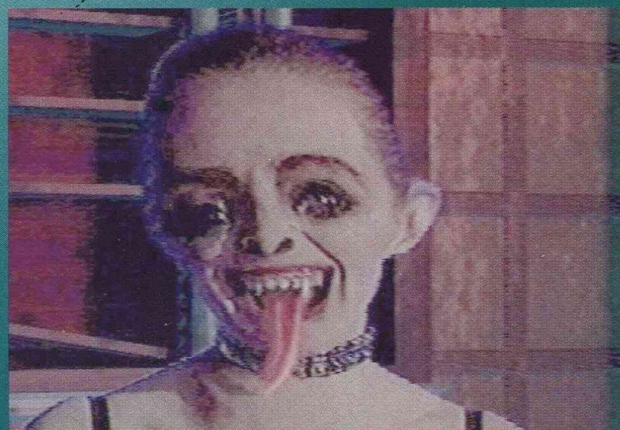
Spot diventa un divo del cinema in *Spot Goes to Hollywood* (platform isome-trico per PlayStation, Saturn, SNES, MD e 32X). Fra le novità segnaliamo, inoltre, *Converse Hardcore Hoops* (PlayStation, Saturn, SNES, MD), *Hyper 3D Pinball* (PlayStation e Saturn), *Agile Warriors: F-111 X* - (PlayStation). In arrivo anche un sacco di titoli per l'Interactive Multiplayer: *The 11th Hour* (seguito di the *Seventh Guest*), *Creature Shock, Lost Eden, Dragon* (tie-in del film sulla leggenda di Bruce Lee) e *Digital Dreamware*.La Virgin ha inoltre annunciato di voler realizzare un tie-in basato sul cult movie *Blade Runner*, di Ridley Scott con Harrison Ford, Rutger Hauer e Daryl Hannah: e noi non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.


Agile Warrior, PSX



Hyper Pinball, PSX e Saturn


Spot GTH, PSX, Saturn, SNES, MD, 32X


The 11th Hour, 3DO

SSI

Un nuovo mondo fantasy si apre di fronte ai nostri occhi con due titoli: *World of Aden: Thunderscape* e *World of Aden: Entomorph: Plague of the Darkfall* (entrambi previsti per PlayStation). Vale la pena di spendere alcune parole per questa rivoluzionaria iniziativa SSI. Infatti, la casa americana, intende creare un mondo fantastico che spazi in ogni aspetto ludico, giochi di carte, GdR e videogiochi. Anche *Slayer* e *Panzer General* sono in preparazione per PSX (anche per 3DO), mentre per la macchina della Matsushita è in arrivo *Deathkeep*.


Slayer, PSX


Thunderscpe, PSX

DATA EAST

Quattro titoli per Saturn e Play Station: *Dark Legend, Dark Sun* (ispirato al mondo di ambientazione di Advanced Dungeons & Dragons), *Defcon 5* e la conversione di *Creature Shock*.


Defcon 5, PSX e Saturn


Creature Shock, PSX e Saturn



Dark Legend, PSX e Saturn

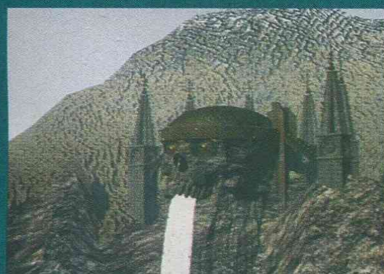

Dark Sun, PSX e Saturn

CRYSTAL DYNAMICS

Altri titoli per Saturn e Play Station: cominciamo con la conversione di *Gex* (già recensito per 3DO), quindi *Solar Eclipse, Legacy of Kain, Blazing Dragons* e *Off World Interceptor* (già uscito in versione 3DO). *The Horde* (titolo uscito qualche tempo fa per 3DO) è previsto esclusivamente per Saturn, mentre *Total Eclipse* (anch'esso già 3DO) e *3D Baseball '95* (usciranno solo per PSX). Infine un titolo di basket per il Multiplayer *Slam'n'Jam '95*.


3D Baseball, PSX


Blazin Dragons, PSX e Saturn


Legacy of Kain, PSX e Saturn


Off World Interceptor, PSX e Saturn

NAMCO

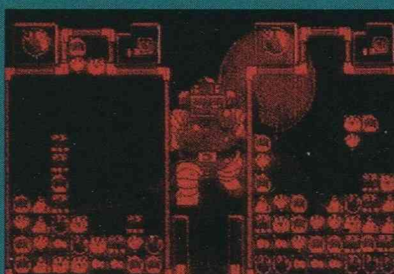
Cinque giochi per Saturn e PSX: *Kingdom o' Magic, XS: Shield Up - Fight Back, Gender Wars, Cyberwar* (previsto anche per Mega CD) e *The Lawnmower Man 2: Jobe's War* (seguito del famoso tie-in).


Weaponlord, MD e SNES


Weaponlord, MD e SNES

HUDSON SOFT

Due nuovi giochi per Virtual Boy: *Panic Bomber* (ultimo capitolo della famosa saga di *Bomberman*, previsto anche per SNES) e *Vertical Force* (gioco simile a *Tetris*). Per Super Nintendo, invece, arrivano gli *Swat Kats*, un nuovo gioco basato su Advanced Dungeons & Dragons e *Willy Wombat*, mentre per Mega CD arrivano *The Space Adventure* e *The Sporting News Soccer* (simulazione calcistica).


Panic Bomber, Virtual Boy e SNES


Swat Kats, SNES

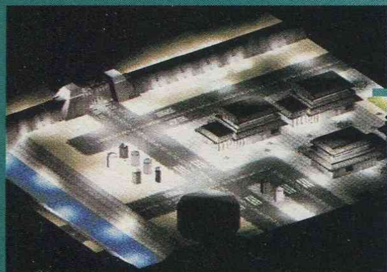

The Space Adventure, MCD



Sporting News Soccer, MCD

BULLFROG

Due giochi di cui abbiamo già parlato e che non vediamo l'ora di provare: Syndicate Wars (versione ultra-migliorata del famoso gioco di strategia/sparatutto cyberpunk) e Magic Carpet (successone per PC convertito ora per le principali console dell'ultima generazione). Entrambi i titoli sono, per ora, previsti esclusivamente per Saturn e PlayStation.


Syndicate Wars, PSX e Saturn


Magic Carpet, PSX e Saturn


The Undestructables, PSX

SONY IMAGESOFT

Cinque giochi che si preannunciano come la nuova frontiera del divertimento interattivo: Warhawk, Twisted Metal, ESPN Extreme Games, Johnny Mnemonic e Virus: naturalmente tutti rigorosamente per PlayStation.

MIRAGE

Se siete tra i pochi che hanno amato *Rise of the Robots* potrete gioire della prossima uscita del sequel: *Rise 2 Resurrection* (per Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar e CD32), un picchiaduro migliorato e "debuggato" ancora più spettacolare e graficamente accattivante.


Rise 2 Resurrection, PSX Saturn e altre


Rise 2 Resurrection, PSX Saturn e altre

SALES CURVE INTERACTIVE

Cinque giochi per Saturn e PSX: *Kingdom o' Magic, piacevole avventura dinamica a cartoni animati, XS: Shield Up - Fight Back, Gender Wars, Cyberwar* (anche per MCD) e *The Lawnmower Man 2: Jobe's War* (seguito del tie-in).


XS Shield up Fight Back, PSX



Kingdom o' Magic, PSX


Gender Wars, PSX

PSYGNOSIS

SOLO PSX: questo il motto della Psygnosis che si lancia in una carrellata di titoli d'eccezione per la console Sony: Wipeout, Demolish'Em Derby (di cui abbiamo già parlato in passato sulle pagine di GP), Assault Rigs, Novastorm (già visto per 3DO), Sentient, Krazy Ivan (per tutti gli amanti dei super-robot), 3D Lemmings (nuovo capitolo tridimensionale della saga dei roditori verdi), Discworld (basato sui libri fantasy di Terry Pratchett), Power Sports Soccer (simulazione calcistica), Myst - PlayStation (già visto su Mega CD; a proposito, il secondo capitolo sarà a cura della Sunsoft), G Police e Parasite. Il fatto che la Sony abbia acquistato la Psygnosis si rivela una scelta più che mai azzeccata, in previsione futura.



Demolish 'em Derby, PSX


G.Police, PSX


Sentient, PSX

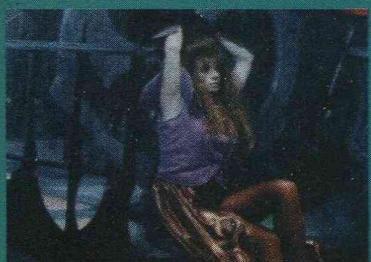

Krazy Ivan, PSX



G.Police, PSX

AMERICAN LASER GAMES

La casa americana specializzata in film interattivi ci prepara *Space Pirates* e *Drug Wars* per 3DO.


Space Pirates, 3DO

ACCLAIM

Vista la vagonata di titoli previsti dalla casa di *Mortal Kombat* e *NBA Jam*, ci siamo quasi scoraggiati: cominciamo con *Spawn* (Super Nintendo), *Robotica* (Saturn), *Ballblazer* (PlayStation), *Justice League* (la famosa lega dei Super-Eroi DC, SNES e MD), *Warlock* (tie-in del film horror con Julian Sands, sempre SNES e MD), *Alien Trilogy* (altro tie-in basato sui tre film di Alien, PlayStation e Saturn, *Cutthroat Island* e *Foreman for Real* (SNES, MD, GG e GB). Continuiamo con *Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, Mortal Kombat II, Batman Forever* (tie-in del nuovo film di Batman previsto anche per coin-op) *NFL Quarterback Club '96, Judge Dredd* (altro tie-in sul film con Stallone ispirato al famoso personaggio dei fumetti), tutti per Play Station, SNES, MD, GG, GB, 32X e Saturn. *NBA Jam Tournament Edition* uscirà presto anche per PlayStation, GB, GG, 32X e Saturn, mentre i nuovi capitoli della saga videoludica della Marvel, *Venom/Spider-Man: Separation Anxiety* e *Spider-Man in Maximum Carnage 2* vedranno la luce, rispettivamente, su SNES, MD e 32X e SNES e MD. *Revolution X* è un titolo previsto per SNES, MD, 32X, Saturn, Play Station, mentre *Turok the Dinosaur Hunter*, ispirato a un fumetto americano omonimo, vince un premio speciale "Banfata dell'Anno" come primo titolo annunciato per Ultra 64. La *World Wrestling Federation* continua a ispirare giochi di lotta, come nel caso di *WWF Wrestlemania* (32X, Saturn e PlayStation), *WWF Raw* (GG, GB e32X) e *WWF Arcade* (SNES).


Cutthroat Island, SNES, MD, GG, GB



Justice League, SNES e MD



Batman Forever, PSX Saturn e altre



TIME WARNER INTERACTIVE

Il famoso coin-op picchiaduro con mostri di ogni tipo, *Primal Rage* è in dirittura d'arrivo per Play Station, SNES, MD, GB, GG, 3DO, Jaguar, 32X e Saturn. Potete leggere uno speciale sulle pagine di questo stesso numero a pag. 60. Advanced Dungeons & Dragons continua a vendere su console: ecco l'ennesimo titolo, *AD&D Slayer*, previsto per Play Station. In arrivo anche *Endorfun* (Play Station e Saturn), *Virtua Racing* (per Saturn. Ebbene sì: la Sega è talmente impegnata con *Virtua Fighter 2* che ha dovuto dare l'appalto dello sviluppo di questo gioco alla Time Warner. Speriamo che facciano un buon lavoro), *Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars* (MD, SNES e Jaguar, *Power Drive Rally* (Jaguar), *Payne Stewart Pro Golf* (MD) e *T-Mek* (32X).


Power Drive Rally, Jaguar


Primal Rage, PSX Saturn e altre

KONAMI

Previsti molti titoli sportivi: *NBA Basketball* (titolo provvisorio per Play Station e SNES, *MLBPA* (titolo provvisorio per Play Station), *NFL* (titolo provvisorio, sempre per PlayStation) *Premier Soccer* (ancora Play Station, *3D Golf* (altro titolo provvisorio per PSX) e *International Superstar Soccer 2* (SNES). Due nuovi titoli per la serie di *Castlevania: Castlevania: the Bloodletting* (PlayStation) e *Castlevania: Dracula XX* (SNES). Infine, *Project Overkill* e *Suikoden* (PlayStation).

AMERICAN SOFTWORKS

Altro gioco per tutti gli amanti della pesca, *TNN Bass Tournament '96* e una simulazione di *Hockey: RHI Roller Hockey '95*, entrambi per



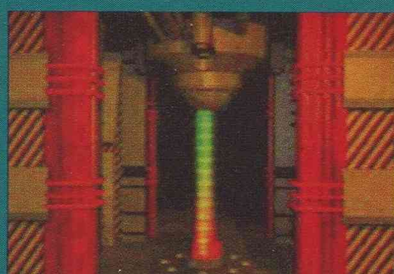
Roller Hockey '95, SNES

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Altri tre titoli per la propria console a CD: *Razorwing, Mortal Kombat III* (tutte le altre versioni sono curate dalla Williams) e *Kileak - The DNA Imperative*, già visto recensito su Gippì con il nome *Kileak the Blood*. Fra le novità hardware, invece, segnaliamo la prossima uscita del mouse compatibile con i joypad Play Station.


Razor Wing, PSX


Mortal Kombat 3, PSX


Kileak the DNA Imperative, PSX

AMERICAN TECHNOS

Tre giochi per Super Nintendo: *The Combatribes, Super Bowling* e *Popeye* (ispirato al famoso personaggio dei fumetti e dei cartoni animati, conosciuto nel nostro paese col nome di Braccio di Ferro). Anche se i 16 bit sono supportati sempre in maniera minore, qualche titolo degno di nota si affaccia anciora sul mercato.

Piatto ricco, mi ci ficco: cominciamo con i titoli della Sega Sports: *NHL All Star Hockey* (Saturn e GG), *Primetime NFL Football* (Saturn, 32X, MD), *NBA Action* (Saturn, 32X), *Worldwide Soccer* (Saturn), *Grandslam Baseball* (Saturn) e *World Series Baseball* (32X, MD, GG). Tra i titoli per Saturn vi segnaliamo: *Congo the Movie* (di cui abbiamo già parlato in questo speciale), *Bug!, Free Runner, Black Fire* e *Ghen War.* Per 32X sono previsti: *Virtua Fighter, Spider-Man: Web of Fire, Ratchet and Bolt, X-Men, 32 Xtreme, Virtua Hamster* (un simulatore di criceti? Non sanno più cosa inventare!), *Kolibri, Shadow Squadron, VR Troopers* (previsto anche per MD e GG) e *Zaxxon's Motherbase 2000.* I possessori di Mega Drive, d'altronde, potrânno divertirsi con *X-Perts, Comix Zone, Vectorman, Mighty Morphin' Power Rangers the Movie* (previsto anche per GG...), *Nightmare Circus, The Ooze* e *X-Men 2: Clone Wars.* Se volete ampliare la ludoteca del vostro Game Gear, invece, potrete scegliere tra *GP Rider, NFL '95* (della Sega Sports), *X-Men: Mojo World, Chicago Syndicate,* X-Men: *GameMaster's Legacy* e *Super Columns.* Se preferite i CD-ROM e possedete un Mega CD, date un'occhiata alle immagini di *Wild Woody, Wirehead, Fahrenheit* (con espansione 32X), *Surgical Strike* e *Midnight Raiders.* Infine segnaliamo una conversione di *Sonic CD* per PC dotati di CD-ROM (i giochi Sega sui compatibili IBM faranno felici molti utenti di PC) e *Garfield: Caught in the Act* (basato sulle strisce del gatto più pigro e grasso del mondo, per MD e GG). Numerose anche le novità hardware: un joystick di nome Virtua Stick, un volante chiamato Arcade Racer, un sistema di volo per simulatori, il Mission Stick, un nuvo Control Pad, le schede di Backup e un adattatore a sei "6 Player", per Saturn, nonché un joystick a sei pulsanti (6 Button Arcade Stick) e un adattatore (Team Player) per MD.


Primetime NFL Football, Saturn e MD

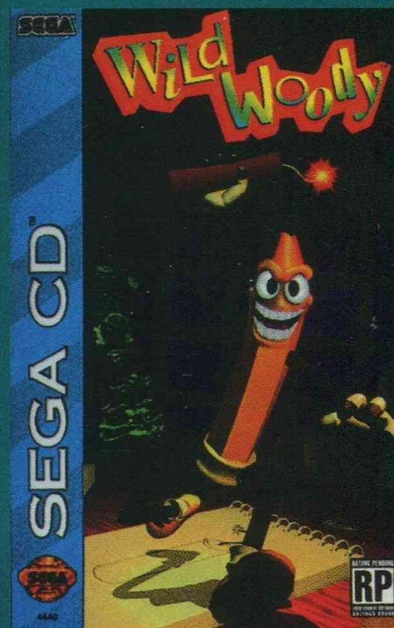


Kingdom o' Magic, PSX

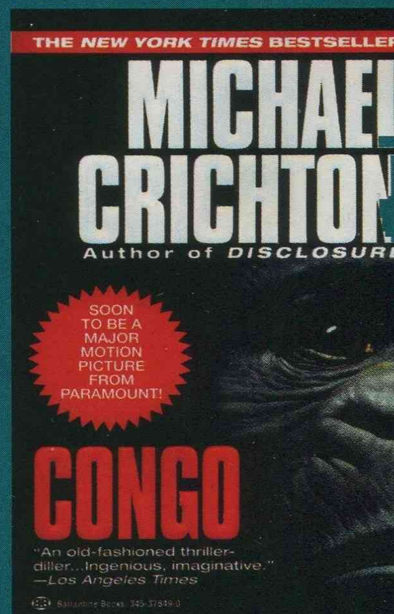

Bug!, Saturn


Black Fire, Saturn


Grandslam Baseball, Saturn



La confezione di Wild Woody, MCD



La copertina del libro di Crichton


NHL All Star Hockey, Saturn e GG


NBA Action, Saturn e MD 32X

ART DATA

Il mitico *Doom* sta per arrivare finalmente sull'Interactive Multiplayer di Trip Hawkins. Sulla stessa macchina è prevista anche una simulazione di scacchi molto particolare: *Chess Wars: a Medieval Fantasy*.



Doom, 3DO



Chess Wars, 3DO

GT INTERACTIVE SOFTWARE

Sono in arrivo altri due titoli interessantissimi per la console della Sony: *Locus* e *Ice and Fire*.

VIACOM NEW MEDIA

Congo, il nuovo film ispirato al romanzo di Michael Crichton, è già oggetto di disputa per quanto riguarda i diritti videoludici: per SNES e Mega Drive, infatti, se ne occuperà la Viacom, mentre per Saturn sarà la Sega a produrlo. *Zoop* è un titolo previsto per MD, SNES, GG, GB, Play Station e Saturn; *Phantom 2040*, invece, è previsto per SNES, MD, GG. *Aaahh!!! Real Monsters* è un titolo in arrivo su SNES e MD, mentre *Aeon Flux* uscirà per Play Station.



Ice 2 Resurrection, PSX Saturn e altre

BANDAI

Gli ignobili Power Rangers impazzano su SNES con due nuovi titoli: *Mighty Morphin' Power Rangers Fighting Edition* e *Mighty Morphin' Power Rangers the Movie* (tie-in dell'ignobile film basato sugli ignobili telefilm).

PHILIPS

Vi segnaliamo le ultime uscite di Video CD compatibili con CD-i e 3DO (naturalmente, purtroppo, si tratta di film esclusivamente in lingua originale): Star Trek VI: l'Ultima Frontiera, Fusi di Testa 2, Quattro Matrimoni e un Funerale, Sotto il Segno del Pericolo, Apocalypse Now, Forrest Gump, Il Socio, Goldfinger, Rain Man, Balla coi Lupi, Una Pallottola Spuntata 2 1/2 e Il Silenzio degli Innocenti. Tra i titoli CD-i, invece, segnaliamo: *Burn: Cycle, Chaos Control, Thunder in Paradise, Treasures of Oz, Lamb Chop Loves Music, Fun with Electronics* e *Felix the Cat*.



Chaos Control, CD-i

PLAYMATES

Il Lombrico più amato del mondo esce sui portatili: *Earthworm Jim* per Game Boy e Game Gear viene doppiato dal fratellone, *Earthworm Jim 2* su SNES e MD, tutti e due, naturalmente, a cura della Virgin. Fra le novità segnaliamo l'uscita di *Wild C.A.T.S. Covert Action Teams* (SNES), *Skeleton Warriors* (Saturn) *Mutant Chronicles: Doom Trooper* (ispirato al gioco di ruolo cyber punk/horror, per SNES e MD), *Star Trek Deep Space Nine: Crossroads of Time* (sulla nuova serie di telefilm di Star Trek, per MD e SNES), *EXO Squad* (MD), *Fatal Fury Special* (SNES) e *World Heroes 2 Jet* (Super GB).



Il logo di Earthworm Jim 2

ENIX AMERICA CORPORATION

Due titoli per Super Nintendo freschi freschi: *King Arthur & the Knights of Justice* e il secondo capitolo di *7th Saga*



Fatal Fury Special, SNES

XBAND

In arrivo, finalmente, il famoso Modem per Super Nintendo e Mega Drive di cui abbiamo già parlato nei numeri precedenti. Si tratterà di un 2400 baud con 512 K di ROM e 64K di RAM (per Mega Drive) e di un 2400 con 1 Mb di ROM per SNES. Il server a cui ci si collega è una workstation Sun basata sul sistema Unix. Il costo del modem si aggirerà intorno ai 30 dollari e l'abbonamento mensile illimitato (senza tetto massimo di chiamate) costerà circa 10 dollari (o cinque dollari al mese per 50 chiamate) Speriamo che arrivi presto anche qui da noi!

TECMO

Due titoli sportivi per Super Nintendo e Mega Drive: *Super Bowl II* (football) e *Super Hockey*. Esclusivamente per Super Nintendo, invece, arriva un GdR chiamato pretenziosamente *"Super R.P.G."*, *Secret of the Stars* e un nuovo capitolo di Gaiden: *Ninja Gaiden Trilogy*, titolo che raccoglie i precedenti capitoli e rinverdisce gli sfarzi di uno dei più famosi titoli di piattaforme azione.



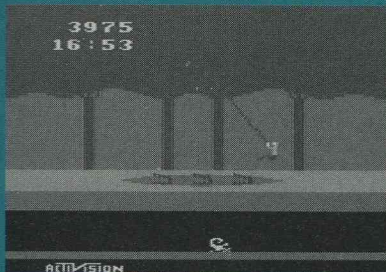
Super Ball 2, SNES e MD



Super Hockey, SNES e MD

ACTIVISION

Pitfall: the Mayan Adventure, già uscito per Super Nintendo e Mega Drive, arriva anche su 32X, mentre i possessori di SNES potranno divertirsi a giocare con i famosi "robottoni giapponesi" con *Battletech* - SNES. Se amate giochi più riflessivi, scervellatevi con *Shanghai Triple Threat,* già uscito per 3DO e ora previsto in versione Saturn e Play Station.



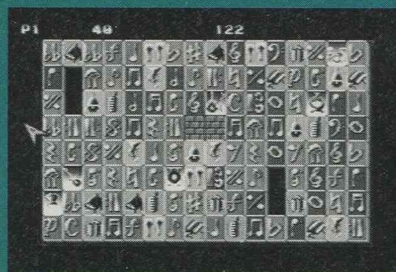
Pitfall TMA, MD32X



Battletech, SNES



Battletech, SNES



Shanghai Triple Threat, PSX e Saturn

DIGITAL PICTURES

Due titoli per Saturn e 3DO: *Maximum Surge* e una simulazione di football americano: *Quarterback Attack with Mike Ditka.*

BAKER WINOKUR RYDER

Due giochi per PSX: *Magball*, gioco di carattere sportivo e fantascientifico e *The Hive* titolo di cui è stato mostrato poco o nulla..

UBI SOFT

Finalmente è in arrivo il nuovo testimonial di casa Ubi Soft: *Rayman.* Il gioco è previsto per Jaguar, Saturn, Play Station e 32X.


Rayman, Saturn, PSX, Jaguar, MD32X


Rayman, Saturn, PSX, Jaguar, MD32X

SANCTUARY WOODS

La Play Station continua a riscuotere successi: ecco *The Journeyman Project: Director's Cut,* una versione del gioco appositamente ridisegnata dagli autori per la console della Sony.

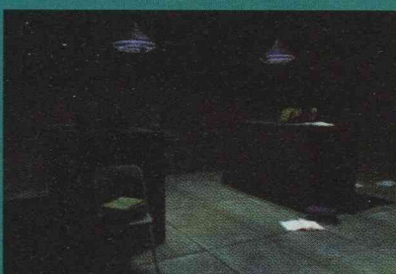
NOVALOGIC

La casa di *Comanche Maximum Overkill* presenta *Rocketeer,* nuovo gioco per Super Nintendo.


Rayman, Saturn, PSX, Jaguar, MD32X

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

La casa di software, poco conosciuta in Europa sta per ultimare, *Ripper*, un nuovo titolo per Play Station, mentre *Hell a Cyberpunk Thriller,* avventura fantascientifica e horror, è prevista per Saturn e PSX prima delle festività natalizie.


Ripper, PSX

SNK

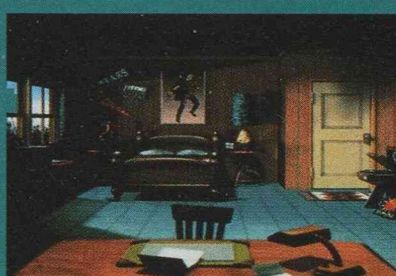

Magician Lord, NG-CD

I possessori di Neo Geo CD potranno presto giocare con *Magician Lord* e *Baseball Stars 2,* due vecchi titoli per Neo Geo a cui è stato rifatto il trucco per apparire nuovi nuovi su un CD-ROM.

CYBERDREAMS

Dark Seed arriva su PSX e la Cyberdreams annuncia subito l'uscita, sulla stessa console, del sequel: *Dark Seed 2.* Ma non è tutto: anche *Hunters of Ralk* e *I Have No Mouth and I Must Scream*, gioco ispirato a un famoso racconto di fantascienza di Harlan Ellison, usciranno presto su Play Station.


I Have No Mouth..., PSX


Dark Seed 2, PSX


Hunters of Ralk, PSX

MAXIS

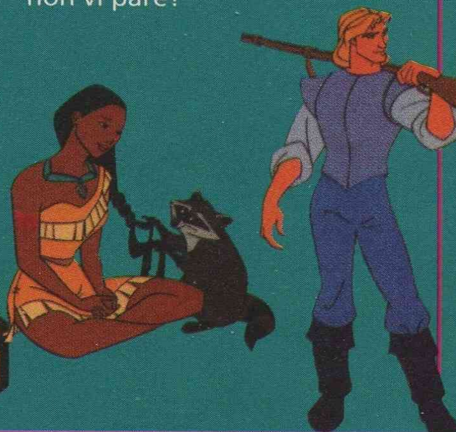
La Super Console di casa Sega vedrà presto l'uscita di una conversione di *Sim City 2000*, titolo già prodotto con successo su PC e Macintosh.


Sim City 2000, Saturn

DISNEY INTERACTIVE

Due nuovi giochi per Super Nintendo e Mega Drive ispirati ai cartoni animati di casa Disney: *Gargoyles: the Video Game* e *Pocahontas: the Video Game*. Una bella fantasia per i titoli, non vi pare?





VICTORMAXX

La Victormaxx ha annunciato la realizzazione e la prossima uscita di un casco di realtà virtuale compatibile con i PC, con i Macintosh e con tutti i principali sistemi di console per videogiochi, sia NTSC e PAL che con uscite VCR e antenne televisive: il suo nome sarà Cybermaxx (quale squisita originalità!). Sembra che la realtà virtuale da casa sia il candidato più probabile per la moda di fine anni '90 in campo videoludico.

WILLIAMS

In arrivo il terzo capitolo dei Kombattimenti Mortali di casa Williams: *Mortal Kombat 3* è infatti previsto per SNES, MD, GB, GG e, più tardi, anche per 3DO. *Doom*, oltre che su 3DO (come già detto in questo articolo) è in arrivo anche sul 16 bit di casa Nintendo. Buoni, buoni, mettete via i fucili a pompa...


Doom, SNES



Mortal Kombat 3, SNES, MD e altre

MICROPROSE

Il mitico *Civilization*, gioco di strategia già acclamato da pubblico e critica su PC, arriverà presto su Super Nintendo.

ROCKET SCIENCE

Due giochi per Saturn: *Cadillacs and Dinosaurs* (ispirato alla serie di fumetti post-cataclisma) e *Loadstar: the Legend of Tully Bodine*. Sempre per Saturn, ma previsto anche per Mega CD, invece, è in preparazione *Wingnuts*.

JVC

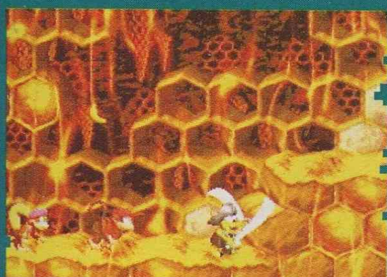
Tre titoli sportivi: *Emmitt Smith Football* (SNES), *Center Ring Boxing* (Saturn) e *Screaming Wheels* (Saturn e Play Station). Inoltre, segnaliamo l'uscita di *Split Realities* (Saturn e Play Station), *Varuna's Forces* (Saturn e 3DO), *Samurai Shodown* (Mega CD) e *Fatal Fury Special* (Mega CD).

KOEI

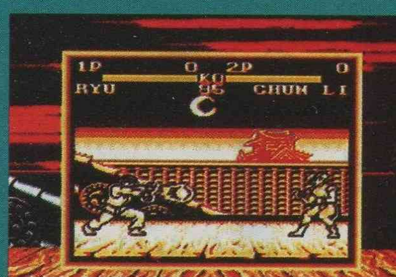
Tre interessanti nuovi titoli in arrivo per Super Nintendo: il seguito di *Brandish*, *Brandish 2*, *PTO II* e *Romance of the 3 Kingdoms: Wall of Fire*.

NINTENDO

Come potete leggere nello speciale su questo stesso numero, la Nintendo continua a darsi da fare per quanto riguarda lo Snes! Per il portatile della grande "N" (una delle macchine più amate dalla redazione nonostante gli effetti speciali di Saturn e PSX) sono in preparazione *Donkey Kong Land* (vedi lo speciale Nintendo su questo numero), *Street Fighter 2* (udite udite!) e alcune cartucce con raccolte di vecchi successi da coin-op: *Asteroids/Missile Command*, *Centipede/Millipede*, *Galaga/Galaxian* e *Defender/Joust* (assolutamente spettacolare). Sempre per SNES, invece, ecco *Donkey Kong Country 2* ed *Earthbound*. Arrivano anche i primi titoli per Virtual Boy, fra i quali segnaliamo: *Teleroboxer*, *Galactic Pinball*, *Red Alarm*, *Wario Cruise*, *Mario Clash* e *Mario's Dream Tennis*.


Donkey Kong Country 2, SNES


Killer Instinct, SNES e GB



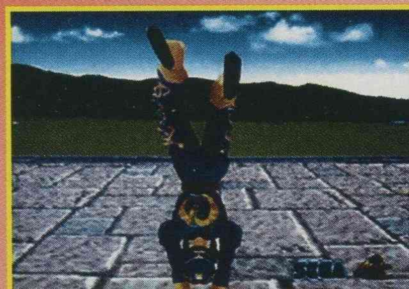
Street Fighter 2, GB


Earthbound, SNES

L'IMPORTANZA DEL SISTEMA

Può essere interpretato come un segno di costante sviluppo e cura dell'evoluzione della macchina, ma la realizzazione di un nuovo sistema operativo per il Saturn, potrebbe anche indurre a credere che il precedente non era all'altezza...





Queste immagini sono le prime della conversione di *VF2* per Saturn.



Uno dei cavalli di battaglia del Saturn è sicuramente Daytona USA, ma con il nuovo siastema di sviluppo dovremmo aspettarci qualcosa di decisamente nuovo!



Ne abbiamo già parlato. Qualche mese fa, nella sezione dedicata alle news abbiamo anche accennato al fatto che fosse la stessa Psygnosis (nelle vesti della Psy-Q), da tempo legata alla Sony, a realizzare il migliore sistema operativo disponibile per la super console della Sega. Un piccolo, ma significativo, controsenso.

Parlando con Mr. Kawamura, direttore della sezione di ricerca tecnica, l'idea che sta alla base del nuovo sistema operativo è quella di fornire agli sviluppatori dei "tool" maggiormente duttili per lo sviluppo di ambienti in 3D, i piani alti hanno anche richiesto un "look" migliore. Questo significa un sistema di sviluppo più "intelligente" per il Saturn. Un sistema meno complesso, in grado di essere personalizzato da differenti sviluppatori, dotato, inoltre, di un manuale di riferimento più chiaro e semplice.

Per lo sviluppo di queste migliorie la Sega of Japan e la Sega of America hanno fatto alcune ricerche per determinare quali sezioni dell'attuale sistema operativo possano essere potenziate. Per rendere il tutto più accessibile, sia per quanto riguarda i programmatori alle prime armi che per quelli già esperti, la Sega ha anche condotto delle ricerche di marketing chiedendo la collaborazione di alcune delle sue Third Parties più accreditate.

La Demo di Jacky

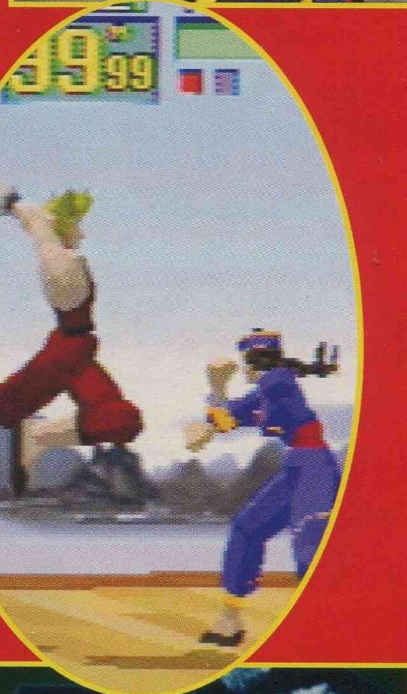
Questa demo realizzata su una workstation non funziona ancora sul Saturn, ma la Sega ha intenzione di raggiungere questo alto livello di definizione. È stata creata per mostrare le capacità di animazione del nuovo Sistema Operativo. Secondo le voci che abbiamo sentito, la "Demo di Pai" non verrà presentata durante il prossimo Salone del Giocattolo '95 (il salone si è tenuto il primo di giugno, NdT). La AM2 ha dichiarato che in tale occasione verrà presentata una demo migliore e più interessante (il cui persoaggio protagonista potrebbe essere Chun o Lion). Lo sviluppo di Virtua Fighter 2 è ancora ai primi passi e la AM2 è ancora nella fase di ricerca dello sviluppo. A causa delle specifiche meno potenti del Saturn non è ancora possibile implementare questa demo sulla macchina. L'aggiornamento dello schermo della Model 2 è di un sessantesimo di secondo e la gente continua a chiedersi se sarà possibile convertire i giochi di questa scheda sul 32 bit della grande "S", che ha un aggiornamento di un trentesimo di secondo. Secondo la AM2 sarà possibile grazie al nuovo Sistema Operativo, dato che c'è solo un personaggio sullo schermo. Naturalmente ci vogliono due personaggi per combattere e potrebbe rivelarsi un problema non da poco cercare di inserire due combattenti su schermo con un trentesimo di aggiornamento. Virtua Fighter 2 su Saturn verrà lanciato in dicembre. A proposito della demo di Jacky, è parte della libreria 3D disponibile con il nuovo SO (come la demo di Pai). Jacky, uno dei personaggi di Virtua Fighter, sarà alla guida di una Ferrari rossa (come quella di Yu Suzuki) e andrà a bersi un drink in un bar.



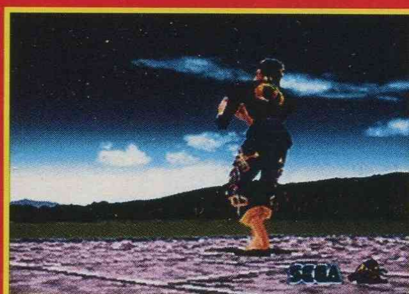








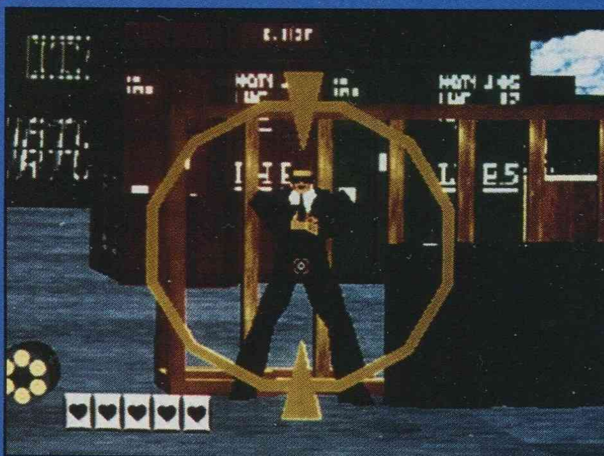






Virtua Fighter e *Daytona* Verranno sviluppate nuove versioni?

Virtua Cop per Saturn



Il gioco è al 20% della realizzazione. Il team di sviluppo è riuscito soltanto a inserire quasi tutti i poligoni dei modelli di dati dello Stage 1. Su queste immagini è stato applicata una percentuale tra il 70 e l'80 percento del texture sui corpi dei personaggi. Paragonandola con le immagini precedenti del gioco, ora è chiaramente visibile il volto dei personaggi; inoltre il background è più ricco di dettagli (vari logo). Il primo stage del gioco è già giocabile, tranne per il boss che non è stato ancora ultimato. Il numero di nemici sarà uguale a quello della versione arcade, anche se la velocità ogni tanto ha dei rallentamenti: si tratta del problema più grave da affrontare per il team di sviluppo. Lo stage uno è stato terminato alla fine di aprile.



Virtua Cop, pur non rappresentanto un grosso problema di programmazione, sembra dimostrare le qualità del nuovo sistema operativo.

La parte principale, scelta dalla Sega, per questo nuovo sistema di sviluppo è stata la Indy Workstation (la più economica delle workstation della Silicon Graphics). Una scelta di questo tipo trova la sua logica collocazione nell'ambito del sistema di sviluppo Sega in quanto, la casa giapponese, voleva una macchina dalle elevate capacità che i programmatori, i designer e i compositori potessero usare in maniera relativamente semplice. La workstation, comunque, si prenderà cura degli aspetti grafici e di programmazione, per quanto riguarda il sonoro, come nel caso del kit di sviluppo della Play Station, sarà sviluppato con un Macintosh. L'utilizzo della workstation, che viene venduta con il kit di sviluppo, non rende nemmeno necessario l'utilizzo di un monitor, in quanto il programmatore è in grado di visualizzare il proprio lavoro direttamente all'interno di una finestra sullo schermo su cui sta lavorando.

Il Vecchio sistema utilizzava un ICE (un circuito intergrato) e un P-Box (programmer box). Nel nuovo sistema, sviluppato da sega, una cartuccia, a cui viene collegato l'hardware, prenderà il posto di queste due componenti, con un prezzo che, solo per quanto riguarda la cartuccia, rappresenterà il 10% del costo del "Tool Kit" precedente (che costava intorno ai 3 milioni di Yen; circa 58 milioni di lire). Uno dei numerosi punti a vantaggio del nuovo sistema è rappresentato dalla possibilità, data agli sviluppatori, è data proprio dalla possibilità di vedere immediatamente i risultati dei loro lavori su schermo, cosa che era impossibile con il vecchio sistema operativo, il che velocizza e facilita il processo di sviluppo. Inutile dire che questo particolare è stato molto apprezzato.

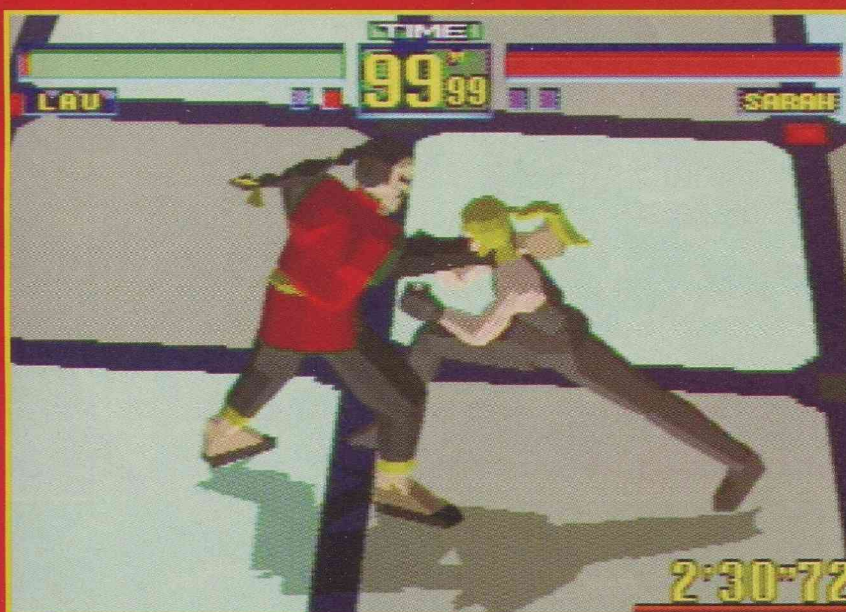
Per quanto riguarda il software di sviluppo la scelta è caduta sulla Softimage. Rimane comunque la possibilità di usare il Kit di sviluppo GNU (che fa parte del freeware dalla Unix) e sfruttare liberamente il Compilatore, l'Assembler e il Debugger in liguaggio C. Sarà anche possibile attingere alle librerie senza alcuna modifica. In precedenza gli sviluppatori era obbligati a comprare il software direttamente dall'Hitachi a un prezzo che, usando un eufemismo, era decisamente elevato.



Graficamente questo demo di Pai rende più che giustizia al Saturn e a quella che sembra dover diventare una conversione da urlo!









Cool Riders

Il gioco è uscito recentemente in Giappone, meno di un mese fa. I personaggi principali (circa la metà di essi) sono ricavati da immagini reali. Il gioco è ambientato in più di cinquanta posti diversi, nei quali il giocatore guiderà una strana moto personalizzata che potrà scegliere tra otto modelli con caratteristiche diverse. Il gioco usa una nuova scheda Sega, chiamata H1, e ha alcuni aspetti molto comici. Ogni volta che salta farà un piccolo gesto al giocatore; i personaggi sono tutti stranieri e il giocatore potrà scegliere tra diversi programmi radiofonici (la colonna sonora del gioco è il tema utilizzato in Easy Rider). I background sono molto diversi tra loro e il giocatore guiderà sotto cascate e nel deserto. Purtroppo il gioco contiene molti bug e lo schermo a volte si presenta un po' confuso per il giocatore. La "System H1" usa un chip SH2 come CPU (il Saturn ne usa due gemelli) per controllare la grafica. L'unico SH2 è in grado di controllare i dati di quattro immagini differenti. La risoluzione dello schermo sembra essere più bassa rispetto a quella usata negli altri giochi Model 1 e Model 2. Questa scheda potrebbe essere un derivato della ST-V, ma non ci sono ancora state comunicazioni ufficiali da parte della Sega.

Il software GNU è quello che viene utilizzato anche dalla Sony, questo significa che un gioco sviluppato per Play Station potrà essere immediatamente convertito anche per Saturn, sempre che non ci siano vincoli di contratti o esclusive. Questa possibilità, dal punto di vista degli sviluppatori è estremamente conveniente, perché evita la necessità di dover acquistare kit di sviluppo costosi per sviluppare giochi per entrambe le macchine. I ragazzi dell'AM2 hanno sviluppato la SGL che è la libreria 3D della Sega, creata apposta per realizzare giochi in 3D, e che contiene numerose animazioni, modelli, texture e frattali, per la maggior parte orientati verso il 3D. Inoltre, per completare l'opera, anche il manuale di riferimento è stato completamente ridisegnato e la Sega assicura che anche chi si affaccia per la prima volta nel mondo dello sviluppo di videogiochi sarà in grado di creare titoli per Saturn. Al di là di quest'ultima considerazione, piuttosto azzardata a nostro parere, è sicuro che il precedente sistema di sviluppo era piuttosto difficile da usare, e questo nuovo kit intende invogliare nuovi sviluppatori a creare titoli per Saturn. Questa dovrebbe essere un ottima notizia, soprattutto in previsione dell'uscita della console della Sega, prevista per l'inizio di luglio in Inghilterra, cosa che farà decisamente abbassare il prezzo anche qui in Italia, e il software presente fin'ora non si può certo considerare né numeroso né considerevolmente eccelso.

• Nicolasan



Daytona è stato sviluppato con il vecchio sistema. Sarebbe stato diverso?

La parola al divertimento



Il nostro inviato Nicolas di Costanzo è andato a fare quattro chiacchiere con Mr. Kurokawa, il "PR" del dipartimento AM2 per scoprire cosa ci riserva il nuovo sistema operativo. Le immagini di queste pagine sono dimostrazione delle capacità del nuovo sistema operativo: non si tratta, quindi, di immagini di giochi per Saturn.

GP: Fino ad ora quante unità di Saturn avete venduto?
Kurokawa: Fino a marzo abbiamo venduto poco più di 800.000 unità e ogni mese ne vendiamo dalle 150.000 alle 200.000. Speriamo di riuscire a raggiungere il milione di unità entro giugno (l'intervista è stata fatta qualche tempo fa). Secondo le nostre fonti, le vendite del Saturn sono decisamente migliori rispetto a quelle della PlayStation.

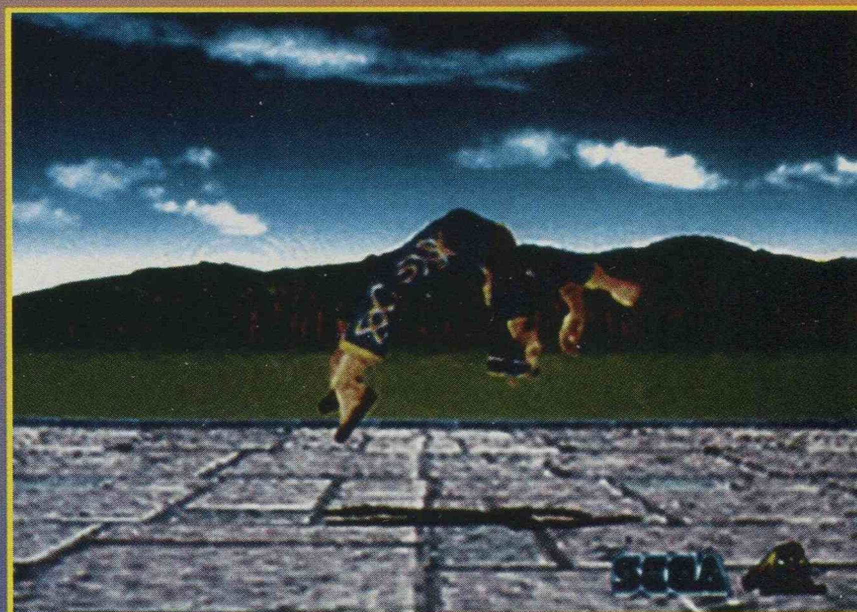
GP: E a proposito del software?
Kurokawa: *Daytona* e *Tekken*, per fare un esempio, sono stati venduti contemporaneamente in Giappone e il nostro titolo ha venduto il venti percento in più rispetto alle copie di *Tekken*. Inizialmente abbiamo venduto 500.000 unità di *Daytona* (il lotto iniziale). Anche il controller per la guida è stato un successo, continuiamo a venderlo tutt'ora. Le vendite di *Virtua Fighter* sono migliori di quelle di *Daytona*, circa 600.000 unità, e continuano ad arrivare ordini per questo gioco. Praticamente il 98% degli acquirenti di Saturn vogliono comprare *Virtua Fighter* (98 persone su cento non è certo poco)! Si tratta indubbiamente della killer application per la nostra macchina.



Mister Kurokawa, Public Relation Man del dipartimento AM2 della Sega of Japan. *In alto*, il palazzo della Sega.

GP: È davvero possibile fare una versione di Virtua Fighter su 32X? Chi lo realizzerà, la Sega Giappone?
Kurokawa: Sì, è possibile realizzarla, ma non verrà sviluppata dal dipartimento AM2.

GP: Cosa cambierà con il nuovo sistema operativo?
Kurokawa: Genericamente, le librerie di dati per i terzi sviluppatori sono state ampliate e migliorate. Il vecchio sistema operativo era più dedicato alla grafica 2D, mentre il nuovo contiene dati per realizzare giochi in 3D (l'abbiamo realizzato proprio con questo scopo). Ad esempio, *Virtua Fighter* potrebbe essere con-



Un'immagine che dimostra le potenzialità del nuovo sistema operativo.

vertito con molti meno sforzi grazie a questo nuovo SO. Anche le capacità di animazione sono state migliorate; abbiammo realizzato un "demo" piuttosto impressionante per dimostrarne le capacità.

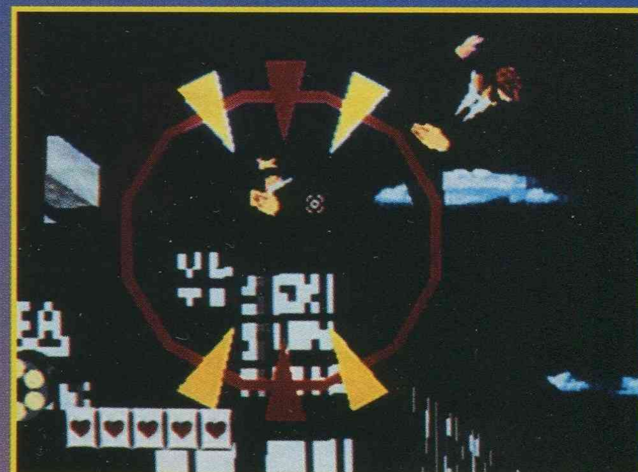
GP: Quando è uscito il nuovo SO?
Kurokawa: Abbiamo già cominciato a venderlo agli sviluppatori.

GP: Quindi dobbiamo pensare che d'ora in poi i giochi tridimensionali e poligonali saranno più numerosi?
Kurokawa: Beh, fino ad ora non sono stati poi così numerosi, eccetto, naturalmente, per *Virtua Fighter*, che era in fondo una dimostrazione delle capacità di gestione poligonale del Saturn. Semplicemente, d'ora in poi gli sviluppatori avranno strumenti più adatti per realizzare giochi in 3D.

GP: *Virtua Figher 2* per Saturn userà il nuovo SO?
Kurokawa: Si tratta di un'informazione confidenziale (ma noi la pubblichiamo lo stesso, tié! NdT), ma il primo gioco a sfruttare il nuovo sistema operativo sarà *Virtua Cop*, realizzato dalla AM2. Stiamo anche pensando di far uscire una pistola per giocarci a casa: senza un oggetto del genere, l'interesse per questo tipo di giochi è inevitabilmente più basso.



Tutte le immagini che vedete in queste pagine si riferiscono al nuovo SO: non si tratta, quindi, di immagini per Saturn.



Virtua Cop, una delle prossime conversioni da coin-op previste per la nuova console di casa Sega.

GP: Che importanza riveste lo sviluppo interno alla Sega?
Kurokawa: a differenza della Sony, la Sega sta realizzando una serie di giochi e ha un importante "know how" in questo settore. È un grande vantaggio per noi. Abbiamo un ruolo da leader da proteggere e dobbiamo costantemente lanciare nuovi tipi di giochi.

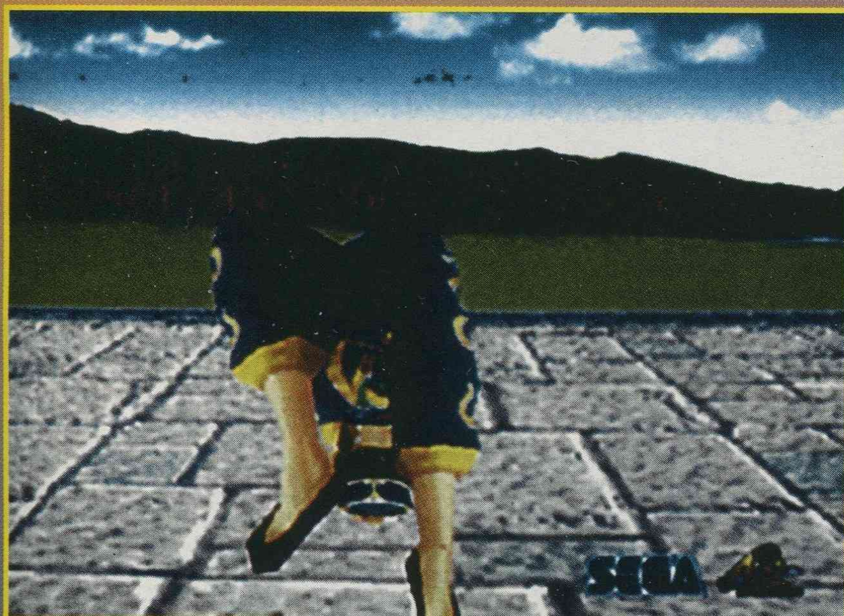
GP: Avete intenzione di controllare i terzi sviluppatori?
Kurokawa: Vogliamo realizzare una pianificazione del loro lavoro in modo da proporre giochi di tutti i tipi e adatti a tutti i gusti.

GP: Quali giochi sta realizzando la AM2 per il Saturn?
Kurokawa: Ufficialmente, abbiamo due giochi in fase di sviluppo: *Virtua Cop* e *Virtua Fighter 2*, ma ci sono altri titoli di cui non possiamo ancora parlare.

GP: La AM2 realizzerà anche titoli per 32X?
Kurokawa: Ci piace molto l'hardware di quella macchina ma non abbiamo ancora in progetto nessun titolo. Il nostro obiettivo principale è realizzare coin-op su schede di alto livello CG.

GP: Quanti giochi della Sega usciranno quest'anno?
Kurokawa: Entro quest'estate abbiamo intenzione di lanciare cinque nuovi titoli, ma ci sono altri giochi di cui non possiamo ancora parlare.

GP: Che cosa è più importante: i giochi originali o le conversioni?
Kurokawa: Sono entrambi molto importanti per noi. Per quanto riguarda le conversioni, le vendite sono sempre molto elevate. Normalmente vendiamo circa 500.000 copie di una buona conversione, che costituiscono una base stabile per le nostre vendite. Per quanto riguarda, invece, i giochi originali, la vita media di questi giochi è più lunga in modo da



Queste immagini statiche non possono rendere l'idea della fluidità di movimento.



Speriamo che la conversione di Virtua Cop sia migliore di quella di Daytona USA.

mantenere costante l'interesse dei clienti. I GdR sono un buon esempio di ciò che intendo dire. Come dicevo, si tratta di due categorie di giochi ugualmente importanti.

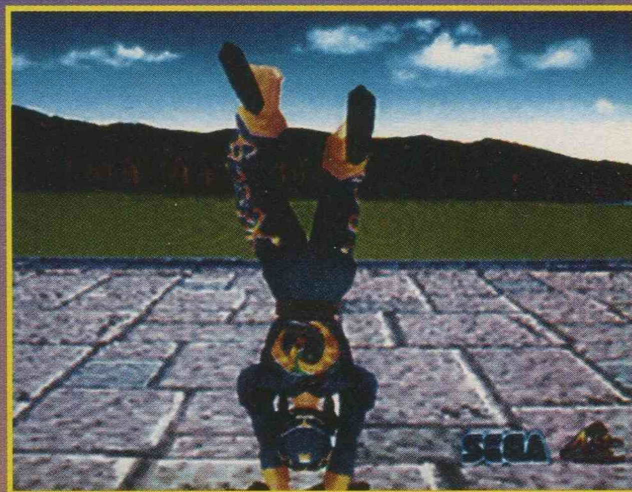
GP: Le conversioni dai giochi della Model 3 saranno più semplici sul nuovo sistema operativo?
Kurokawa: La Model 3 non è ancora ufficiale. In occasione dell'uscita dei giochi sulla Model 1 e sulla Model 2 sono state fatte molte domande sulla possibilità di convertire giochi da coin-op sulle console. Abbiamo provato con *Virtua Fighter* che le conversioni dalla Model 1 erano perfettamente possibili; abbiamo provato la stessa cosa con i giochi della Model 2, con il recente lancio di *Daytona*, e lo ribadiremo presto con *Virtua Cop*. Penso che saranno possibili conversioni anche dei giochi basati sulla Model 3, la Model 4 o la Model 5...

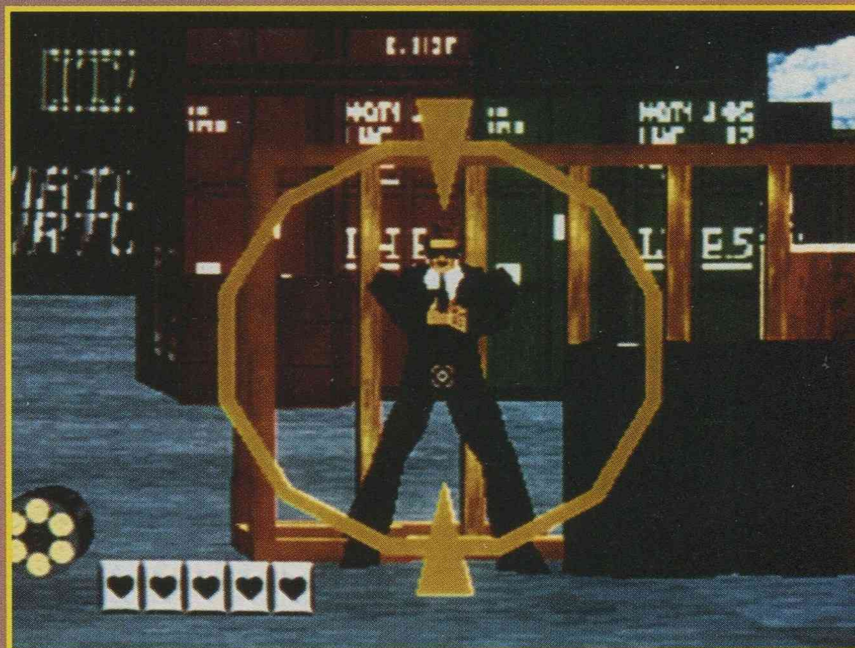
Secondo alcune voci, la scheda Model 3 utilizzerà la tecnologia dei chip Power-PC.

GP: In Inghilterra *Daytona* ha ricevuto critiche contrastanti. Che cosa ne pensate?
Kurokawa: Penso che si tratti di un grande gioco. In effetti, la risoluzione dello schermo è più bassa di quella del coin-op e i poligoni del background appaiono più lentamente. Ci sono naturalmente molte differenze rispetto alla versione arcade. Abbiamo compiuto molti sforzi per realizzare questa versione per Saturn e siamo fieri del risultato che abbiamo ottenuto. Non pensiamo che le differenze rispetto alla versione coin-op influenzino la giocabilità del titolo e pensiamo che *Daytona* su Saturn sia un gioco bellissimo.

GP: Qual è il vantaggio principale del Saturn sulla PlayStation?
Kurokawa: Il Saturn non è una macchina esclusivamente dedicata ai giochi poligonali e vanta performance più elevate per quanto riguarda il 2D e la grafica bitmap (infatti i gochi







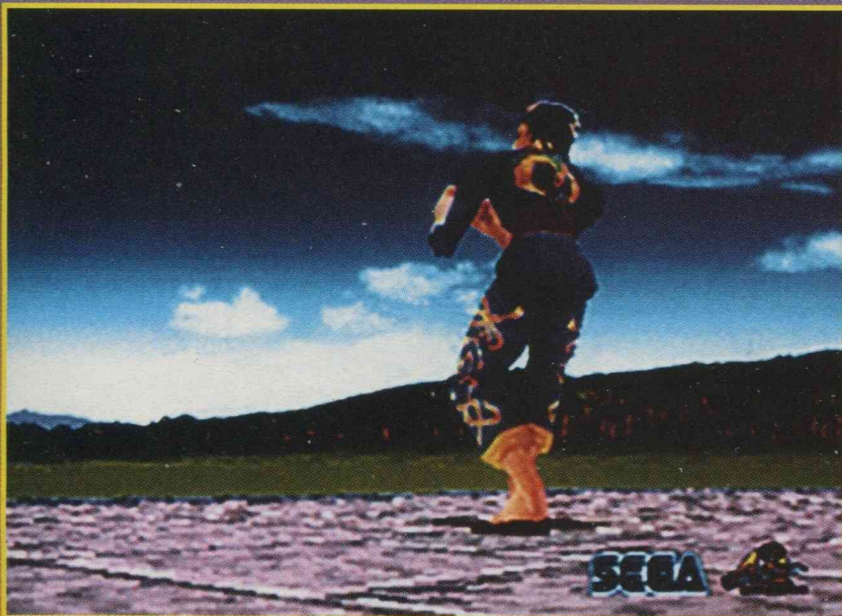
Virtua Cop uscirà in versione Saturn con una pistola speciale studiata appositamente per giocare proprio come in sala-giochi.

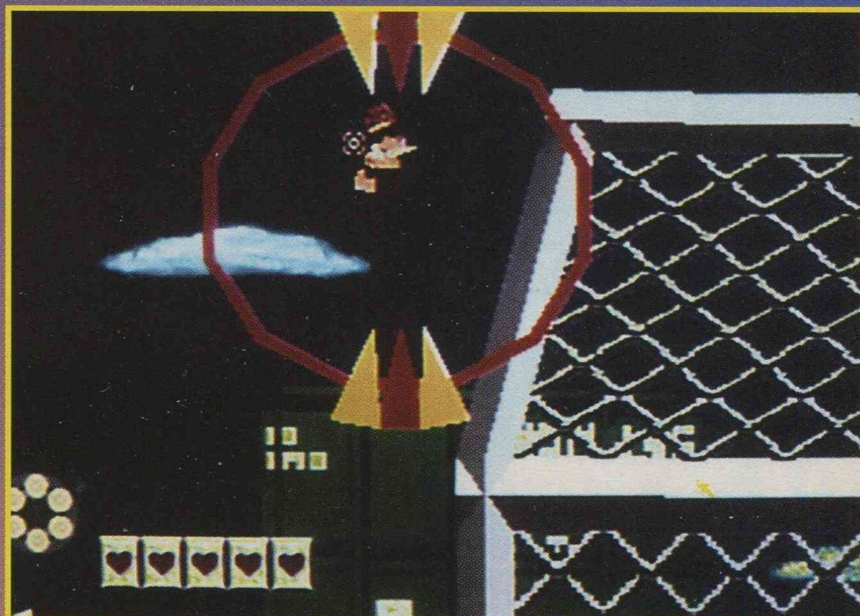


Kurokawa durante l'intervista con il nostro inviato Nicolas di Costanzo.



Non vediamo l'ora di toccare con mano le applicazioni pratiche del nuovo SO.


Gli effetti del cielo fanno da degno contorno alla bellezza del texture mapping.


Quale sarà la risposta della PSX a queste cannonate targate Sega?

poligonali sono molto numerosi per PSX). Il Saturn, come il Genesis, può risultare molto efficiente come macchina bidimensionale e bitmap, naturalmente con dei miglioramenti. E ora, con il nuovo sistema operativo, sarà più facile fare anche giochi tridimensionali.

GP: Il Saturn è una buona macchina per quello che riguarda i giochi poligonali?
Kurokawa: Pensiamo che *Virtua Fighter* sia diventato un punto di riferimento in fatto di giochi poligonali. Anche Daytona ha provato che il Saturn può essere una buona macchina per questo tipo di titoli, ma il nuovo SO aumenterà ulteriormente queste possibilità.

GP: Cosa cambierà dal punto di vista degli sviluppatori con l'introduzione del nuovo sistema operativo?
Kurokawa: il vecchio sistema è stato rimesso a punto e sarà di più facile uso per tutti gli sviluppatori.

GP: I giochi per schede ST-V saranno disponibili su Saturn?
Kurokawa: È possibile convertire i giochi da una piattaforma all'altra in modo piuttosto semplice. Naturalmente il Saturn e la scheda ST-V hanno alcune parti in comune. Ma per quanto riguarda le conversioni da giochi ST-V a Saturn, alcune parti del gioco devono essere riprogrammate. Ma si tratta comunque di una conversione più semplice rispetto a quelle dalle schede Model 1 e Model 2.

GP: Per quale piattaforma avete intenzione di sviluppare prima: per Saturn o per schede ST-V?
Kurokawa: Stiamo facendo giochi specifici per entrambe le piattaforme. Quando vogliamo far uscire un gioco per una di queste macchine pensiamo già al modo di convertirlo per l'altra, ma, in ogni caso, ci saranno anche giochi specifici per una sola di queste piattaforme. Ci sono giochi che è bello giocare a casa e che non si possono proporre come coin-op. La scheda ST-V è stata progettata pensando ai giochi di combattimento, ai titoli di guida e ai giochi sportivi.

GP: Cosa ne pensate delle possibilità di multi-giocatore?
Kurokawa: Per il lancio di *Daytona* abbiamo pensato alla possibilità di collegare due Saturn per permettere a due giocatori di gareggiare contemporaneamente; abbiamo abbandonato l'idea perché due Saturn, due cartucce e due televisioni sono una richiesta molto elevata. È difficile da realizzare; per *Sega Rally Championship* il team di sviluppo aveva un obiettivo di realizzare una versione a due giocatori, ma non sappiamo ancora se verrà effettivamente sviluppata o no: ci stiamo ancora pensando.

GP: E che tipo di software avete intenzione di realizzare, al di là dei giochi?
Kurokawa: Vogliamo realizzare degli "album fotografici" per Saturn e ci piacerebbe fare un software esplicativo per *Virtua Fighter*, già uscito in formato PC in Giappone. Abbiamo anche intenzione di sfruttare le possibilità di Video CD.

GP: E riguardo a titoli per adulti?
Kurokawa: No, non abbiamo intenzione di far uscire titoli per adulti, non è nella nostra politica. Comunque, è possibile che i terzi sviluppatori li realizzino, come per il 3DO in Giappone. Non abbiamo mai preso in considerazione l'idea.

• Nicolasan


Ammirate, oltre ai personaggi, la bellezza del background cittadino.

Aspettando

La Nintendo ha annunciato l'uscita di nuovi interessantissimi titoli per valorizzare al massimo il Super Nintendo e il Game Boy, forse a causa dei continui ritardi che la presentazione dell'Ultra 64 subisce: cosa ci riserva il futuro.



12 colpi in serie da parte di Orchid a Riptor, niente male per una ragazza.

La Nintendo ha ufficialmente rimandato la presentazione del mostro a 64 bit privo di CD-ROM che da tanto tempo fa discutere giornalisti, sviluppatori e giocatori di videogiochi. Per continuare a supportare l'hardware attualmente disponibile sul mercato attendendo, appunto, l'uscita dell'ultimo nato della grande "N", sono in preparazione alcuni giochi veramente spettacolari che dimostrano ancora una volta (e se ce ne fosse bisogno) che l'agonia dei 16 bit e degli 8 bit portatili non è né così grave né così vicina alla fine. Se è vero che il Super Nintendo ha ancora delle carte da giocare, è anche vero che, probabilmente, non sarà l'uscita dell'Ultra 64 a cancellarlo dal mercato (almeno non subito) così come il Saturn non ha certo cancellato il Mega Drive.

Vediamo, dunque, quali sono questi promettenti titoli che dovrebbero valorizzare le console Nintendo nei prossimi mesi.

E cominciamo subito con il piccolo monocromatico che risponde al nome di Game Boy: è, infatti, in arrivo (come già annunciato sulle pagine di Game Power) *Donkey Kong Land*, una sorta di versione ridotta di *Donkey Kong Country* che non rinuncia alla grafica renderizzata


Donkey Kong Country 2 sfoggia una grafica ancora più spettacolare del primo.

CHIEF THUNDER


Età: 42 anni
Altezza: 1, 90 m
Peso: 140 Kg
Un difensore mistico degli Indiani d'America che partecipa al torneo per scoprire cosa è successo al fratello, scomparso durante il torneo dell'anno precedente.

GLACIUS


Età: Sconosciuta
Altezza: 1,80 m
Peso: 150 Kg
Un essere alieno proveniente da un lontano pianeta caduto sulla terra e catturato dalla Ultratech, che lo ha costretto a partecipare al torneo.



La versione Snes avrà un personaggio in meno, ma tutte le mosse speciali.



Questa immagine mostra uno scontro tra due Orchid di colore differente.

l'ULTRA 64

che ha reso noto il gioco in questione.
Il gioco, compatibile anche per Super Game Boy, si ispira direttamente al titolo della Rare: "Siamo riusciti a creare una combinazione vincente con *Donkey Kong Land*," ha affermato Peter Main, vice presidente della sezione marketing della Nintendo of America "La nostra sofisticata tecnologia 'Advanced Computer Modelling' innalza quest'ultima avventura di Donkey Kong a un nuovo livello di definizione grafica e di realismo per quanto riguarda gli standard Game Boy." Si tratta di una cartuccia di 4 Mbit per un solo giocatore simile a *DKC* ma con ambientazioni e livelli completamente nuovi, nonché livelli segreti e nuovi personaggi e nemici da affrontare. Sarà anche la prima cartuccia colorata (giallo banana, ovviamente) per Game Boy della serie "Play It Loud" (con cartucce verdi, rosse, nere e trasparenti).
Per i possessori di Super Nintendo, comunque, è in arrivo il secondo capitolo della serie: *Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest*. Il protagonista della serie sarà Dixie Kong, una gorillina piena di risorse che può afferrare e lanciare oggetti con la coda di cavallo prensile. Con il suo compagno, Diddy Kong, la coppia affronterà situazioni e livelli con meccaniche simili a quelle del duo Donkey-Diddy del primo capitolo.
Naturalmente la grafica sarà ulteriormente migliorata, portando la tecnologia ACM a nuovi livelli di perfezione.
Ultima "last but not least" novità di questa nuova carrellata di super-titoli è l'attesissimo *Killer Instinct*. Il coin-op, basato sulla tecnologia dell'Ultra 64, ha già riscosso molto successo nelle sale-giochi e nei bar, ed ecco che si prepara una versione casalinga per Game Boy e Super Nintendo. Il gioco verrà venduto insieme a un CD di musica da ascoltare come colonna sonora dei combattimenti, ma attenzione: soltanto i primi due milioni di copie vendute avranno questa offerta!
"*Killer Instinct* arriva a nuovi livelli di giocabilità e di grafica" afferma sempre Peter Main "Ci aspettiamo di vendere fino a quattro milioni di cartucce dal lancio in agosto fino alla fine dell'anno fiscale." Anche il merchandising è stato preparato ad arte, con spille, berretti, trading card, t-shirt e poster.
Naturalmente anche questo gioco si avvarrà della tecnologia ACM della Rare, responsabile della versione arcade, e la grafica risulta veramente spettacolare. Aspettiamo con ansia di provare questi titoli (soprattutto, per una questione di simpatia personale per il portatile di casa Nintendo, *Donkey Kong Land* per GB) e sono certo che anche voi non vedete l'ora di metterci le mani sopra!

• Scarlet



Età: 21 anni
Altezza: 1,70 m
Peso: 95 Kg
Un guerriero-monaco tibetano che evoca lo Spirito della Tigre e combatte nel torneo per la distruzione del male supremo.



Età: 4 anni
Altezza: 2,10 m
Peso: 350 Kg
Un prodotto genetico della Ultratech che combina DNA umano e di rettile: un connubio di intelligenza e ferocia senza precedenti.



Età: 2650 anni
Altezza: 1,60 m
Peso: 55 Kg
Spinale è lo scheletro di un antico guerriero risorto da una scoperta senza precendenti: delle cellule rigenerative capaci di riportare in vita un corpo morto da tempo.



Riptor si lancia all'attacco, ma Orchid è pronta a riceverlo degnamente.

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' SUPER DEL MOMENTO!!!

MEGA DRIVE

ADAMS FAMILY VALUES	L. 119,000
ASTERIX	L. 69,000
ATP TENNIS	L. 119,000
BALL Z	L. 49,000
BATMAN RETURNS	L. 59,000
BOB	L. 99,000
BRUTAL	L. 89,000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99,000
DR. ROBOTNIK	L. 89,000
DRAGON	L. 99,000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 69,000
FATAL FURY II	L. 119,000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 99,000
FLINSTONES THE MOVIE	L. 119,000
HOOK	L. 49,000
HULK	49000
JOHN MADDEN 95	L. 119,000
LIBERTY OR DEATH	L. 99,000
MORTAL KOMBAT II	TELEF.
NBA JAM	L. 49,000
PETER SAMPRAS TENNIS '96	TELEF.
PIG SKIN	L. 69,000
RED ZONE	L. 89,000
RISE OF ROBOTS	L. 79,000
RISTAR	L. 119,000
ROAD RASH III	L. 119,000
STORY OF THOR	L. 149,000
STREET FIGHTER C. E.	L. 69,000
STRET RACER	TELEFONARE
STRIKER	L. 129,000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139,000
TERMINATOR	L. 79,000
TOUGHMAN CONTEST	L. 129,000
TREAUSURE LAND	L. 89,000
URBAN STRIKE	L. 109,000
WORLD CLASS SOCCER	L. 99,000
X MEN 2	L. 119,000
YOGI BEAR	L. 89,000

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 49,000
ASTERIX SECRET MISSION	L. 39,000
BATMAN RETURNS	L. 39,000
CHUCK ROCK	L. 39,000
CHUCK ROCK II	L. 49,000
COOL SPOT	L. 49,000
DESERT STRIKE	L. 39,000
DONALD DUCK	L. 39,000
HULK	L. 39,000
MICKEY MOUSE	L. 39,000
PIT FIGHTER	L. 39,000
PUTT &PUTTER	L. 39,000
SPEED BALL	L. 29,000
STAR WARS	L. 39,000
SUPER MONACO G. P. II	L. 49,000
WINTER OLIMPICS	L. 39,000



SUPER NINTENDO

ALL AMERICA FOOTBALL	L. 59,000
BARKLEY SHUT UP	L. 55,000
BOB	L. 99,000
BOMBER MAN 2	L. 99,000
CACOMA KNIGHT	L. 59,000
CHOPFLIFTER III	L. 59,000
CLAY FIGHTER	L. 69,000
CLAY FIGHTER II	TELEF.
COLUMNS	L. 139,000
COTTON	L. 139,000
DESERT FIGHTER	L. 69,000
DIRT RACER SFX NEW	TELEF.
DONKEY KONG COUNTRY	L. 139,000
DRAGON	L. 99,000
F 1 POLE POSITION II	L. 99,000
FATAL FURY SPECIAL	TELEF.
FLINSTONES	L. 119,000
GUN FORCE	L. 99,000
ILLUSION OF GAJA + MAGLIETTA	L. 119,000
INDIANA JONES	L. 69,000
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER	L. 129,000
J. MADDEN 95	L. 109,000
JORDAN ADVENTURE	L. 69,000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69,000
KAWASAKI SUPER BIKES	L. 129,000
KING OF THE MONSTER II	L. 99,000
LION KING	TELEF.
MAGIC ADVENTURE	L. 99,000
MICROMACHINE	L. 109,000
MORTAL KOMBAT II	SUPER OFFER.
NATSUME CHAMP WRESTLING	L. 119,000
NBA JAM T. E.	L. 109,000
NBA LIVE 95	L. 119,000
NHL HOCKEY 95	L. 109,000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 69,000
RETURN OF SUPERMAN	L. 59,000
RUMMENIGGE SOCCER	L. 59,000
SECRET OF THE STARS	L. 159,000
SLAM MASTER	L. 119,000
SPECTRE	L. 99,000
STUNT RACE FX	L. 99,000
SUPER BATTLE TANK II	L. 49,000
SUPER ICE HOCKEY	L. 89,000
SUPER STREET FIGHTER II	OFFERTA
SUPER TURRICAN 2	L. 109,000
T2 ARCADE GAME	L. 59,000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79,000
THEME PARK NEW	L. 129,000
UTOPIA	L. 89,000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 99,000
VIRTUAL BART	L. 119,000
VIRTUAL SOCCER	L. 69,000
VORTEX	L. 119,000
WING COMMANDER	L. 59,000
WINGS	L. 79,000
YOGI BEAR	L. 99,000
YOSHI'S SAFARY	L. 89,000

3 DO

11th HOUR	L. 119,000
20 TM CENTURY	L. 89,000
ATLAS	L. 149,000
BURNING SOLDIER	L. 99,000
CANNON FODDER	L. 99,000
CORPSE KILLER	L. 129,000
COWBOY CASINO	L. 99,000
CREATURE SHOCK NEW	L. 109,000
CRIME PATROL	L. 99,000
DEDALUS ENCOUNTER	L. 129,000
DEMOLITION MAN	L. 109,000
DIGITAL DREAM WARE	TELEF.
DRAGON NEW	L. 99,000
DRAGON LORE NEW	TELEF.
FIFA SOCCER	L. 99,000
FLASH BACK	L. 119,000
FLIGHT JOYSTIC	L. 209,000
FLYING NIGHT MARES	L. 129,000
GEX	L. 129,000
GUARDIAN WAR	L. 99,000
HELL NEW	L. 89,000
JOYPAD SUPPL.	L. 79,000
JURASSIC PARK	L. 79,000
KILLING TIME	TELEF.
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129,000
LOST EDEN	L. 99,000
MAD DOG II	L. 99,000
MEGA RACE	L. 89,000
MICROCOSM	L. 109,000
MINDTEASER (ADULT)	L. 69,000
MONSTER MANOR	L. 119,000
MYST	L. 129,000
NOVASTORM	L. 129,000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 119,000
OUT OF THIS WORLD	L. 109,000
PATAANK	L. 109,000
PUTT & PUTT	L. 99,000
PYRAMID INTRUDER	L. 129,000
REBEL ASSAULT STAR WARS	L. 119,000
RETURN FIRE	L. 109,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119,000
ROAD RUSH	L. 109,000
SAMURAI SHODOWN	L. 129,000
SAMPLER 5 (demo di 11 nuovi giochi)	TELEF.
SEAL OF THE PHARHAOE	L. 129,000
SEWER SHARK	L. 99,000
SHADOW	L. 109,000
SLAM &JAM	TELEF.
SLAYER	L. 89,000
SPACE ACE	L. 129,000
SPACE PIRATES	L. 109,000
SPACE SHUTTLE	L. 109,000
STAR BLADE	L. 129,000
STELLAR 7	L. 89,000
STRIKER	TELEF.
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149,000
SYNDACATE	L. 129,000
THE ANIMALS	L. 79,000
THEME PARK	L. 109,000
TWISTED	L. 99,000
VR. STALKER	L. 99,000
WAY OF THE WARRIOR	L. 89,000
WING COMMANDER III	TELEF.

SATURN

CLOCKWORK NIGHT	L. 159,000
DAYTONA	L. 149,000
GALE RACER	L. 149,000
GRAND CHASER	L. 145,000
GOTHA	L. 159,000
MYST	L. 169,000
PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
RACE DRIVING	L. 139,000
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
VICTORY GOAL	L. 169,000
VIETUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
VIRTUA FIGHTER	TELEF.

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 2	L. 89,000
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 119,000
ART OF FIGHTING 2	L. 79,000
BASEBALL STAR 2	L. 79,000
BURNING FIGHT	L. 89,000
DOUBLE DRAGON NEW	L. 119,000
FATAL FURY 2	L. 99,000
FATAL FURY 3	L. 119,000
FATAL FURY SPECIAL	L. 89,000
GALAXI FIGHT NEW	L. 109,000
KING OF THE MONSTER 2	L. 79,000
PUZZLE BOBBLE NEW	L. 109,000
SAMURAI SHODWN II	L. 99,000
STREET HOP	L. 119,000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 79,000
SUPER SIDE KICKS 3	L. 119,000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119,000
TOP HUNTER	L. 99,000
VIEW POINT	L. 109,000
WINDJAMMERS	L. 109,000

32X

AFTER BURNER	L. 139,000
COSMIC CARNAGE	L. 139,000
DOOM	L. 159,000
GOLF MAGAZINE 36 BEST HOLES	L. 159,000
MORTAL KOMBAT II	L. 139,000
MOTOCROS CHAMPION SHEEP	L. 139,000
SPACE HARRIER	L. 129,000
STAR WARS	L. 139,000
TOUGHAMAN CONTEST	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	L. 159,000

SPECIALE CONSOLLE

GAME BOY + GIOCO	L. 139,000
GAME GEAR + SONIC + ALIMENTATORE	L. 199,000
JAGUAR CD ROM	L. 399,000
MEGA D. 32 X	L. 359,000
MEGA DRIVE II + GIOCO	L. 239,000
NEO GEO CD + GIOCO	L. 850,000
3DO PAL VERSION + GEX	L. 990,000
SATURN PAL	L. 1,250,000
SONY PLAY STATION + GIOCO	TELEF.
SUPERNINTENDO + FIFA SOCCER	L. 259,000
SUPERNINTENDO + MARIO ALL STAR	L. 259,000

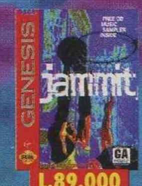
SONY PLAY STATION

BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189,000
CYBER SLEED	L. 189,000
GUNDAM	L. 189,000
GUNNERS HEAVEN	L. 179,000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	TELEF.
KING'S FIELD	L. 179,000
PHICOSOMA	L. 189,000
RAYMAN	L. 189,000
RIDGE RACER	L. 179,000
TOUSHIDEN	L. 179,000
TEKKEN	L. 199,000

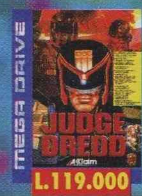
L.119.00 supernintendo
L.109.000 megadriver







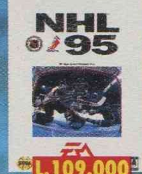


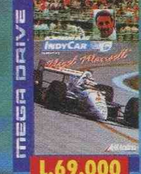




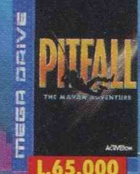






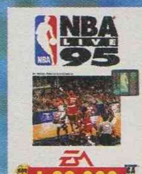
























































ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE

A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

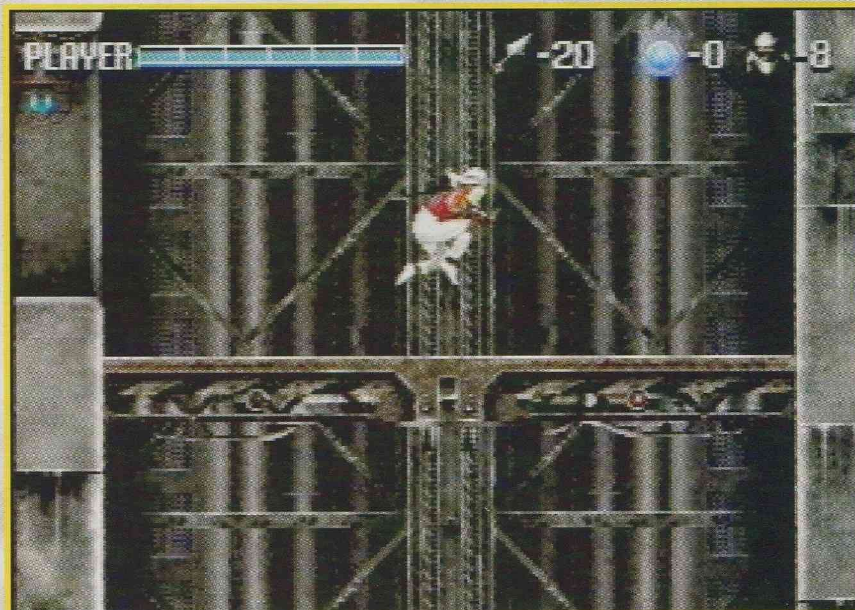
VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

La rivincita dei NINJA





Le abilità mimetiche dei ninja sono sempre state decisamente sopravvalutate...



Le animazioni sono molto realistiche grazie alle tecniche di digitalizzazione.

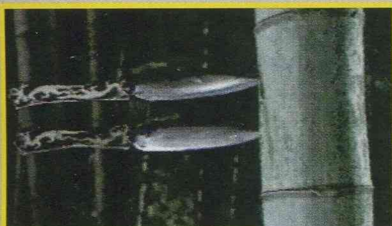
È finalmente tornato Sho, l'eroico ninja che combatte contro la supercriminalità organizzata che imperversa nei videogiochi della casa di Sonic: ecco cosa troveremo in questo ultimo, strabiliante capitolo delle sue pericolosissime e incredibili avventure videoludiche.

L'uscita era stata prevista, precedentemente, per il dicembre dell'anno scorso, ma la Sega accusa ancora seri ritardi sulle tabelle di consegna: il gioco è uscito in giugno in Giappone, quindi dovremo pazientare ancora un po' per vederlo in Europa.
Shinobi è stato un grande successo su Mega Drive. Il gioco, ora, seguirà inevitabilmente lo sviluppo tecnologico e verrà lanciato su Saturn. Sho (Joe, in America), la star-ninja della Sega, sarà il protagonista di questo gioco, anche se ha cambiato un po' il suo look. Ha una nuova divisa da Karate (che c'entrerà poi un kimono da karate con un ninja?), bianca e rossa, che non lo aiuta di certo a nascondersi nelle ombre o fra i cespugli, ma gli permette di non essere confuso dal giocatore con gli elementi di background!
All'inizio del gioco una bellissima introduzione in CG (con animazioni digitalizzate) ci ricorderà la trama del gioco che, per quanto banale, è sempre ben accetta, se realizzata in maniera peculiare, come in questo caso; naturalmente, Sho dovrà salvare una giovane ragazza in pericolo rapita dall'organizzazione criminale: mai sentito niente di più scontato!
Sho è un esperto di "Shinobido" (letteralmente, "la via dei ninja") e deve combattere un'organizzazione criminale chiamata Galuso, capitanata da un grande capo di nome Kazuma.
Per combattere questa orga-





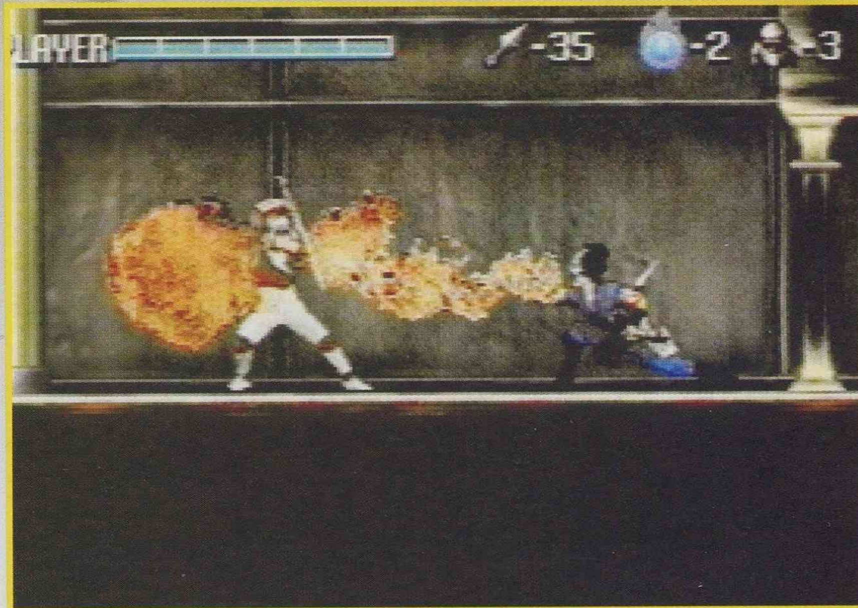
I fondali in grafica digitalizzata sono particolarmente suggestivi.





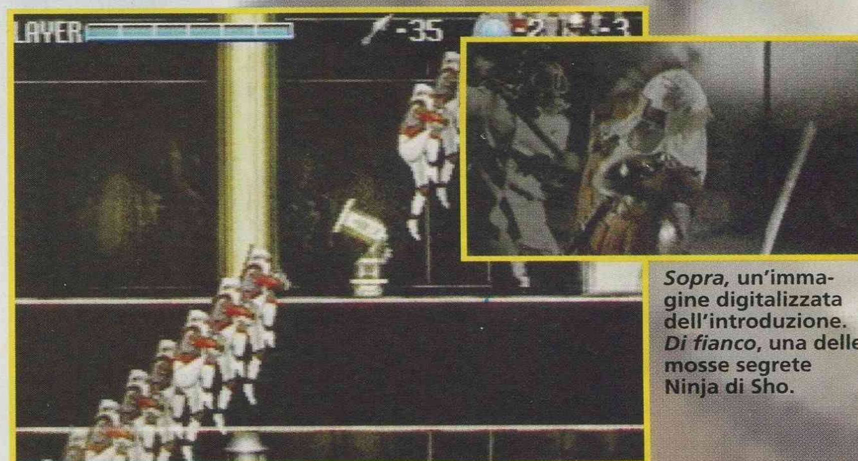


Osservate questi tetti al chiaro di luna e ditemi se non vi viene in mente Mina...

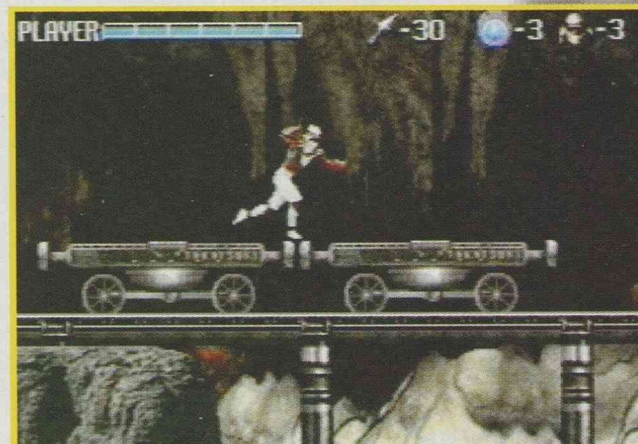


Gli attacchi speciali dei nemici sono ricchi di pericolosissimi incantesimi.

nizzazione, Sho dovrà viaggiare in tutto il mondo, dall'Asia, all'America, all'Egitto... In ogni paese dovrà combattere un boss finale e i guardiani di metà livello per poter e proseguire oltre.
Anche il nome di Shinobi è cambiato: inizialmente avrebbe dovuto chiamarsi *Shinobi EX*, ma il nuovo nome sarà "*Legend of the New Shinobi*". Tutte le caratteristiche positive dei precedenti capitoli saranno presenti anche in questa nuova incarnazione: la magia dei ninja (le famose tecniche segrete di Kuji-Kiri), gli shuriken (le "stelle da lancio" super-affilate), la katana (una spada più adatta a un samurai che a un ninja, per la verità), la grande agilità del personaggio, ecc (il gioco, comunque, è soltanto per un giocatore). Comunque non aspettatevi poligoni 3D in questo gioco e nessun cambio di visuale alla *Virtua Fighter*, anche se sarà possibile zoomare sul personaggio o sull'azione di gioco.
La grafica è molto ben realizzata: molti dei combattenti sono ricoperti di texture-mapping e i fondali sono superbi; in definitiva, la qualità del gioco non sembra molto distante dallo standard del coin-op.
Ci saranno nove diversti stage, oguno dei quali sarà diviso in due sotto-parti: uno stage a scorrimento e uno di lotta contro il boss finale. Tra uno stage e l'altro potrete assistere a simpatiche animazioni in stile cinematografico che non mancheranno di gratificare il giocatore costante.
Il giocatore, come già detto,



Sopra, un'immagine digitalizzata dell'introduzione. *Di fianco*, una delle mosse segrete Ninja di Sho.



Lanciarsi da un carrello all'altro nelle miniere sotterranee è un'impresa decisamente più adatta al caro Indiana Jones.



Sho, mentre ruota su se stesso in un salto mortale con capriola, lancia dei "bo-shuriken" contro il suo nemico.





SHINOBI HISTORY

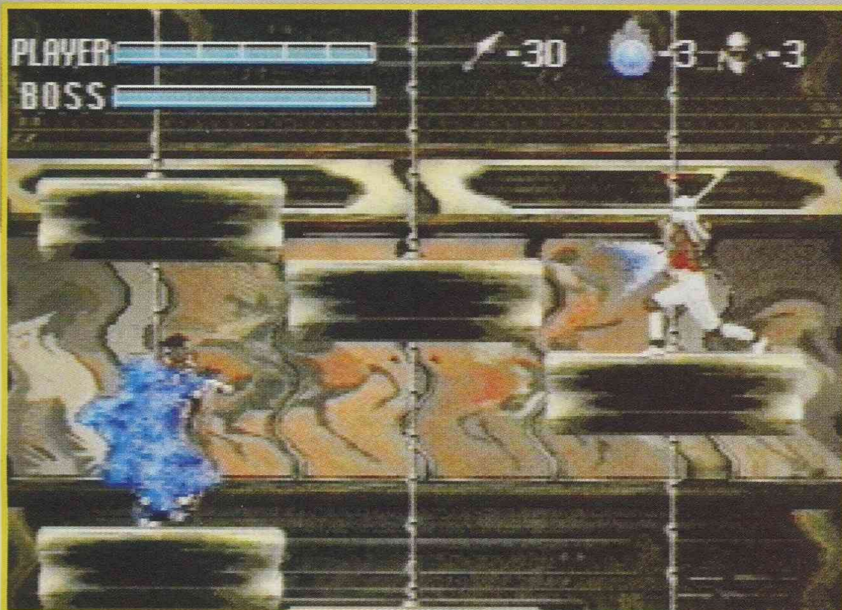
Prima che nascesse *Sonic* la Sega non aveva una vera e propria mascotte, ma tutta una serie di personaggi e di relative serie. C'erano Alex Kid e Wonder Boy, e c'era anche un certo Shinobi che ora ritroviamo sull'ultima console nata in casa Sega. Vediamo insieme i più importanti titoli che hanno visto come protagonista il ninja Sho/Joe Musashi.

SHINOBI (Coin-op)
Il primo e, molto probabilmente, ancora il miglior gioco dell'intera serie. Ai tempi era uno dei coin-op più richiesti e il mio preferito in assoluto. Il ninja vestiva ancora di nero e aveva un fascino particolare che lo rendeva unico.

THE SUPER SHINOBI/REVENGE OF SHINOBI (Mega Drive)
La prima apparizione di Joe su MD è stata in un gioco completamente originale, pensato appositamente per il divertimento da casa. *The Super Shinobi* per il momento rappresenta ancora il massimo per i possessori di console Sega.

SHADOW DANCER (Coin-op/Mega Drive)
Questo episodio è ricordato come "quello del cane". Infatti, l'unica particolarità era che si poteva lanciare il proprio fido e bianco compare contro gli avversari.

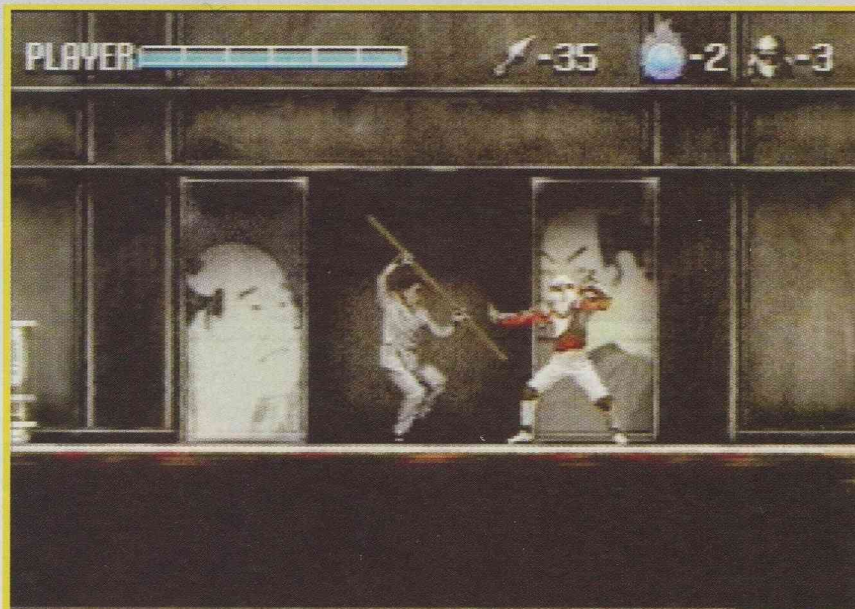
THE SUPER SHINOBI 2/SHINOBI III (Mega Drive)
Purtroppo anche il terzo episodio della saga soffriva di scarsa originalità. Dopo questa parziale delusione tutti aspettavano un seguito degno di questo nome.



Gli elementi piattaforme/picchiaduro vengono rinnovati da questa veste grafica.

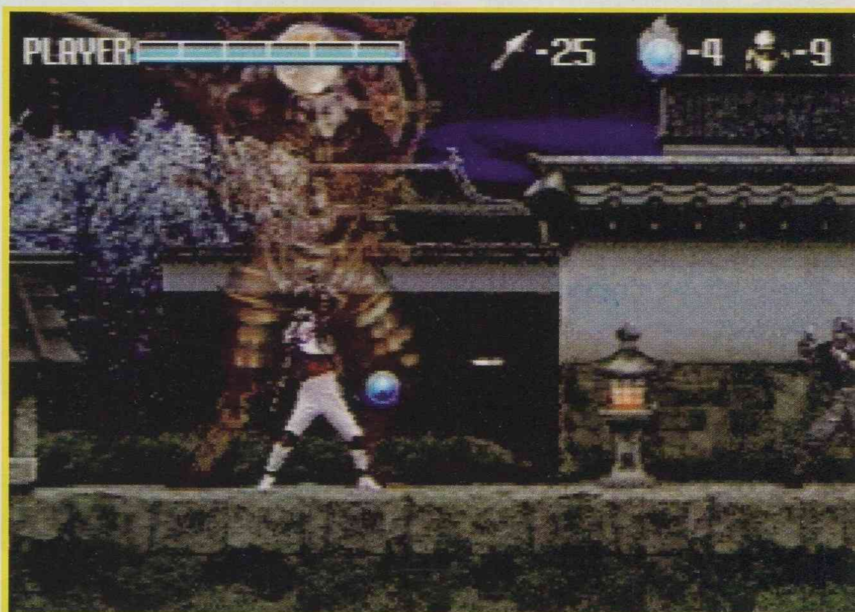
disporrà di una katana che potrà usare in venti diverse tecniche di taglio durante il gioco, una varietà che rappresenta già di per sé una chance in più. A volte non sarà necessario usare le armi per distruggere un boss: ad esempio, il primo boss del gioco non può essere ucciso a colpi di spada. Mentre vi bersaglia con oggetti da lancio, basterà che li colpiate per rimandarglieli contro. Come nella versione Mega Drive del gioco, il personaggio potrà anche usare delle tecniche speciali, che diverranno disponibili solo dopo aver raccolto alcuni bonus all'interno dei vari livelli.

• Nicolasan





Speriamo ardentemente che questo non sia un mostro di fine livello!...



Questo è solo uno dei moltissimi nemici che il nostro ninja dovrà affrontare.

VALLE D'AOSTA
Aosta - Mastro Geppetto - via Croce di Città, 73

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella - Giovannacci & C. sas - via Italia, 14
Biella - Il Talismano - via Italia, 45
Biella - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella - Hobbyland - via Bertodano, 1
Borgomanero (NO) - Libr. Il Dialogo sas - v.le Marazza, 16
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Ivrea - Didattica Più - via Guarnotta, 33
Orbassano - La Cartolibreria Peano - via San Rocco, 1/b
Moncalieri - Centro Gioco Educativo - via S. Croce, 26
Novara - Libreria La Talpa - v.le Roma, 21/F
Novara - Dialoghi Giochi - v.so Cavallotti, 21
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41
Torino - Librerie Internazionali SpA - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Edit. Univ. Levrotto & Bella - c.so V.Emanuele, 26
Torino - Biblos di Artemisia srl - via Cardinal Fossati, 5/6
Vercelli - Dialoghi Giochi - via G. Ferraris, 53

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Brescia - Barbanzè - via Mazzini, 24
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Como - Città del Sole - via Milano, 301
Cremona -New Model - c.so Mazzini, 79
Cremona - Città del Sole - galleria XXV Aprile
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso - via Roma, 34/a
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Stratelibri srl - via Paisiello, 4
Milano - Pergioco srl - via S. Prospero, 1 (Cordusio)
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Nuova Libreria Dante srl - via Dante, 12
Milano - Libreria Intern. Ulrico Hoepli - via Hoepli, 5
Milano - Libreria Feltrinelli - via Manzoni, 12
Milano - Libreria Feltrinelli - via Santa Tecla, 5
Milano - Pergioco srl - via Aldrovandi (Lima)
Monza - Hyperion di Bruna Bencini - via Bergamo, 20
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Pavia - La Cicogna - c.so Garibaldi, 24
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto S. Giovanni - Libreria Tarantola - via Roma, 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15
Varese - Lib. Marco Pontiggia - c.so Aldo Moro, 3
Varese - Centro Gioco Didattico sas - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Verona - Città del Sole - Via Cattaneo, 8
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - contrà San Marco, 38
Treviso - Libr. Tarantola Alessandro - via S.Margherita, 32

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti srl - via Oberdan, 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
San Danile del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Trieste - Città del Sole - via Timeus, 4
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14
Udine - Regalcarta di Alviggi Stefano - via Gemona, 39

LIGURIA
Chiavari (GE) - La Zafra - via M. della Liberazione, 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Libr. Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
Genova - Dice & Dragons - salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via P.E. Bensa, 32/r
Imperia - La Talpa di Puppo Giacomo - via Amendola, 20
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso
Savona - Cartolibreria Arianna - via Verdi, 8/r

EMILIA ROMAGNA
Bologna - Il Fenicottero - via Farini, 6
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - L'Awele - strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Galvani, 1/H
Bologna - Libreria Feltrinelli - via Larga, 41
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Ferrara - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 30/A
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Forlì - Edicola-Libreria Masi Livio - via A. Costa, 82
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Libreria Feltrinelli - via Cesare Battisti, 17
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - borgo Felino, 54/A
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Strisce - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Emporio Brigliadori - via Gambalunga, 50
Rimini - Città del Sole - porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Libr. del Professionista - via XXII Giugno, 3
Sassuolo (MO) - Libreria Incontri - p.zza Libertà, 29

MARCHE
Ancona - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 35
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo - Centro Gioco Educativo - via Buniva, 8
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via V. Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita
Pescara - Libreria Feltrinelli - C.so Umberto, 5/7

TOSCANA
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - G.P.L. srl Libreria Marzocco - via De' Martelli, 22 r
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Lucca - Città del Sole - via Mordini, 49
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (PT) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 50
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via C. Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7
Terni - Libreria Feltrinelli - Centro Commerciale COSPEA

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Pergioco - via degli Scipioni, 109/111 (Ottaviano)
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Libreria Arion srl - C.to Comm.le La Romanina
Roma - Libreria Futura - viale Libia, 95
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Libreria Guida 2 srl - via Merliani, 118
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Guida Portalba - via Port'alba, 20/23
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

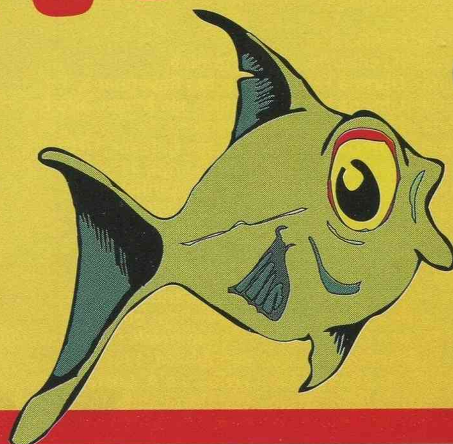
PUGLIA
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

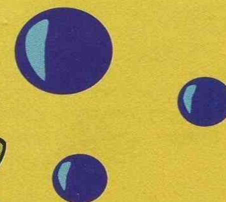
SARDEGNA
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Oristano - Didagiò - Vico Solferino, 6
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31
Sassari - Azuni di Longobardi Antonio - v.le Mancini, 15

SICILIA
Catania - Lib. De Martinis Associati - via F. Crispi, 235
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Palermo - L.M. di Carzan Giulio - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

MIGLIORI LIBRERIE

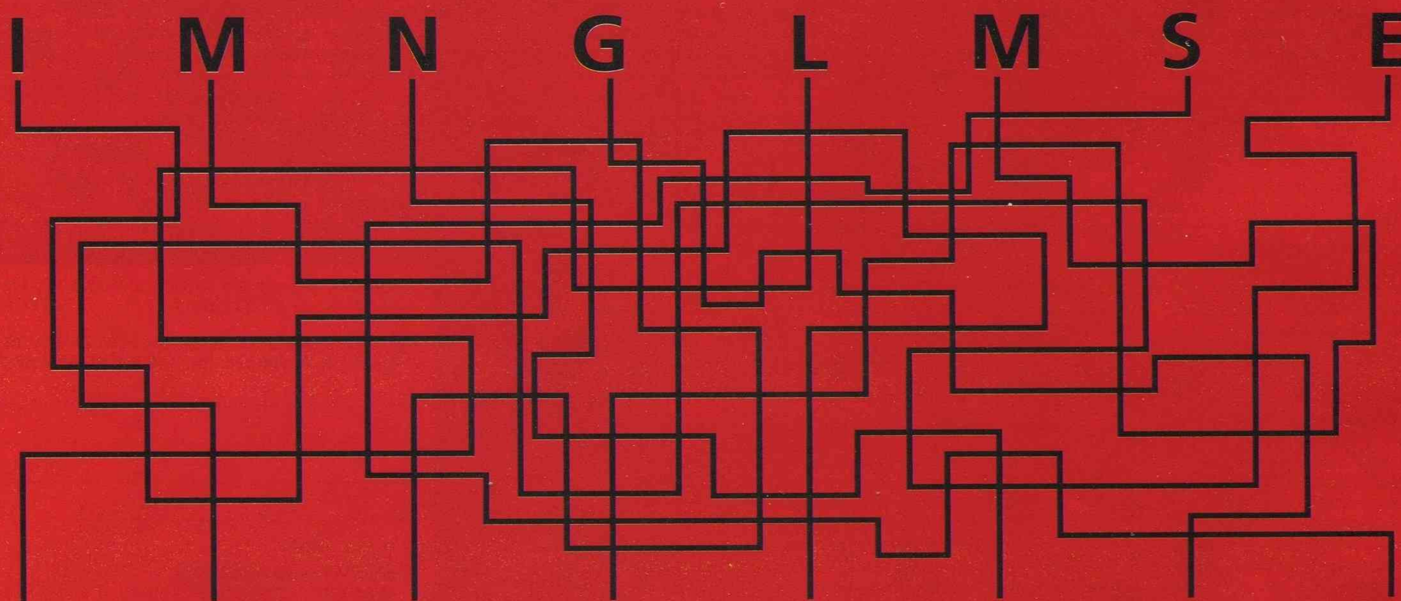
GIOCHI PER L







SOTTO CONTROLLO





In redazione i joypad si ingarbugliano sempre: tentate di rimettere a posto i cavi. Seguendo l'ordine dei joypad in basso scoprirete il titolo di un famosissimo videogioco.







'ESTATE

CRUCIVERBA

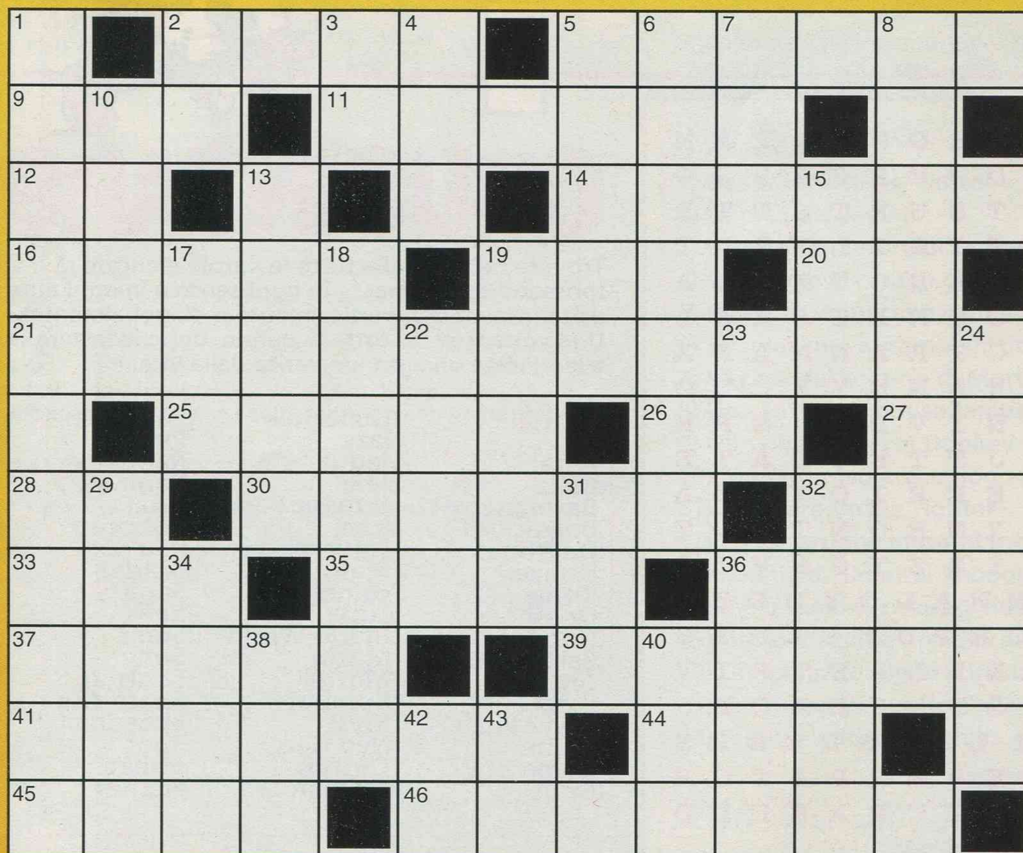
(a cura di Trust)

Verticali

1. Nuova console superSonyca.
2. Super Deformed.
3. Inizio e fine del personaggio "glaciale" di Killer Instinct
4. Viene sempre prima di "Cercasi".
5. Mah Jong per PSX recensito in questo numero.
6. Quando una fireball si schianta sull'avversario.
7. Le prime tre del Neptune.
8. Dove è nato *Sonic The Edgehog*.
10. La più importante fiera italiana dedicata all'informatica.
13. Gabola inglese.
15. Il cantante di "Una Città per Cantare".
17. Central Processing Unit.
18. Utile per *allenarsi*.
19. Giappone in Giappone.
22. Patto Atlantico.
23. Famoso extraterrestre che spendeva un sacco in bolletta.
24 Tra l'America e l'Europa.
29. Servono per saltare con lo skateboard o l'auto.
31. *Un giro* in Inghilterra.
32. Il fratello di Luigi.
34. Le coppe inglesi.
36. Bubble senza le...
38. Save Our Souls.
40. Altari pagani.
42. Il centro di Argo.
43. Electronic Arts.

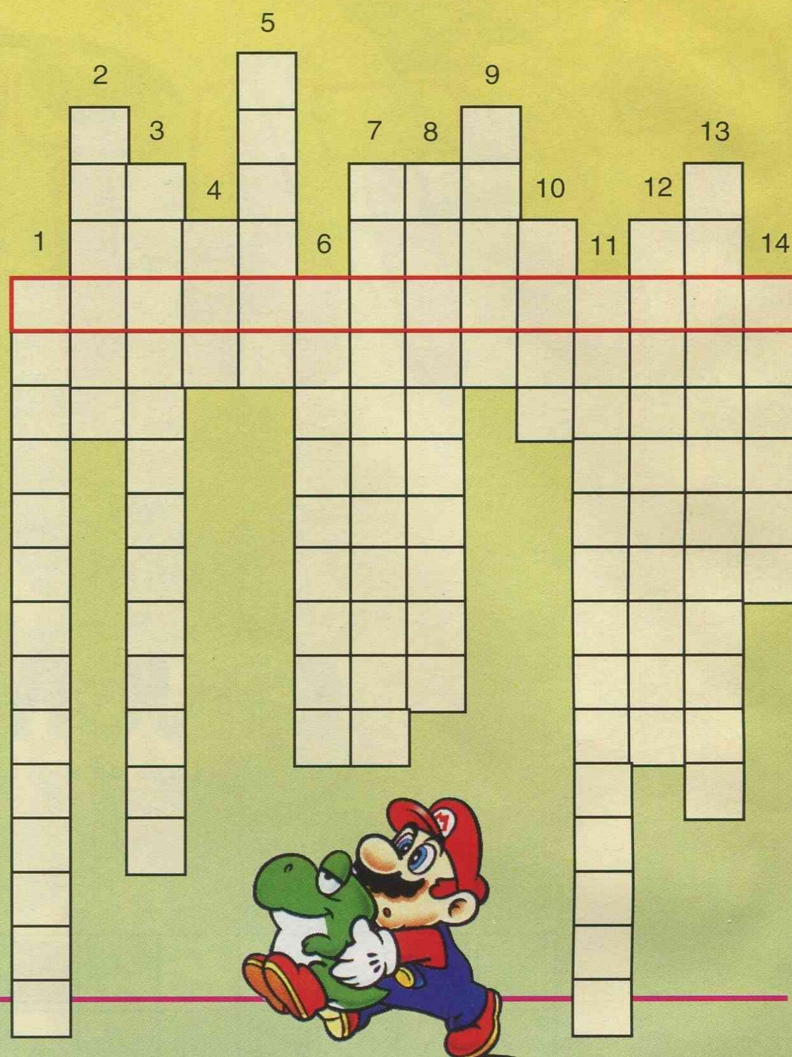
Orizzontali

2. La più vecchia rivale della Nintendo.
5. Nel mondo dei PC è la configurazione più richiesta.
9. LySergic acid Diethylamide.
11. Affettando Honda si può ottenere dell'ottimo...
12. Amusement Machine.
14. La Gun per NES priva di vocali.
16. Ciò che dovrete vendere per poter comprare tutte le console.
19. Se Melania si mangia la mela...
20. Office Automation.
21. 16 bit della casa di Mario.
25. Espressione di terrore.
26. Sono doppie nei gatti.
27. Reggio Calabria.
28. Arezzo.
30. Il nome di un gioco.
32. Né tue né sue.
33. Tomografia Assiale Computerizzata.
35. La più famosa di Beethoven.
36. Cola dalla bocca di un Alien.
37. Sistema sonoro della LucasArts.
39. Il timore degli Sturmtruppen.
41. Mettere contro.
44. Runs Batted In.
45. Il mostro di Loch...
46. La prima console portatile.



GIOCO NASCOSTO

Se scriverete tutte le soluzioni corrette alle definizioni date, nella colonna sottolineata apparirà il titolo di uno dei più bei giochi di guida per Super Nintendo.



Definizioni:

1) Il più famoso picchiaduro della storia.
2) La console dell'Atari.
3) Il 16 bit della grande "N".
4) Gioco di piattaforme per 3DO.
5) La console maggiore di casa Sega.
6) Il 16 bit della grande "S".
7) La più grande rivale del Saturn.
8) L'ultima console della Nintendo.
9) Il testimonial dei videogiochi Sega.
10) La casa produttrice della PSX.
11) L'ultimo picchiaduro di casa Nintendo.
12) Un gioco di corse per Saturn, già coin-op.
13) Il lombrico della Shiny Entertainment.
14) Un famoso e divertentissimo picchiaduro per PlayStation.

Soluzione: Super Mario Kart

CRUCINTARSIO

Trovate nella tabella tutte le parole elencate di fianco (possono essere messe in ogni senso e in ogni direzione, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente).
Una volta trovate tutte le parole, unite le lettere che avanzano e leggerete una grande verità della vita.

```
L E M M I N G S G A D L R O W O I R A M
U M E P D A Y T O N A O W E A G E S S O
F A T A L F U R Y N R T S U R T S T T R
I P E T E K K E N M Y S T E I L N E A T
A A A L E A N E D N I H S H O T E L L A
G R M C I T M T O E G O E N L I S R I L
A O G I M U R F O L A C I R A N M A N K
T D D L T A G I I M O R A M N Y E C U O
E I U S R L N G S I E N I V D T Z S R M
Z U A P K L U H I S D J T T E O L A T B
D S M G O E N T S O M E E R I O Y L U A
O N G E E N D E M R M X M R O N T B O T
N I Z A M V T R O P I I Z Z Y S S V I O
K G N A A M R E W O M N W A L O Y O D E P
E R O G I E H O D A A C H P U F F I N I S
Y I A D E T B A T M A N L L A U T R I V
K V M U R O B O C O P S P A C E A C E C
O E M A G O R R Y U T L L A A B D E E P S
N N E K N A M A T A F E V E R P I T C H
G Z L L A B J U R A S S I C P A R K D O
```

PAROLE

Astal
Ballz
Batman
Bubsy
Daytona
Donkey
Kong
Doom
Dupont
Earthworm
Jim
Fatal Fury
Fever Pitch
Game
Game Boy
Gods
GuileHulk
Izzy
Jaguar
Jex
Jurassic Park
Ken
Lawnmower
Man
Lemmings
Lufia
Mario World
Mazin
Mortal
Kombat
Myst
Neo Geo
Outrun
Pacman
Parodius
Puffi
Random
Ranma
Rical
Robocop
Ryu
Scarlet
Sega
Snes
Sonic
Sony
Soulstar
Space Ace
Speedball
Spot
Street
Fighter
Stylz
Tama
Tekken
Tempo
Terminator
Tetris
Tiny Toons
Toh Shin
Den
Tom e Jerry
Trust
Ultima
Vega
Virgin
Virtua
Warioland
Zeta
Zool

Soluzione: Game Power è la migliore rivista mensile di videogiochi del mondo

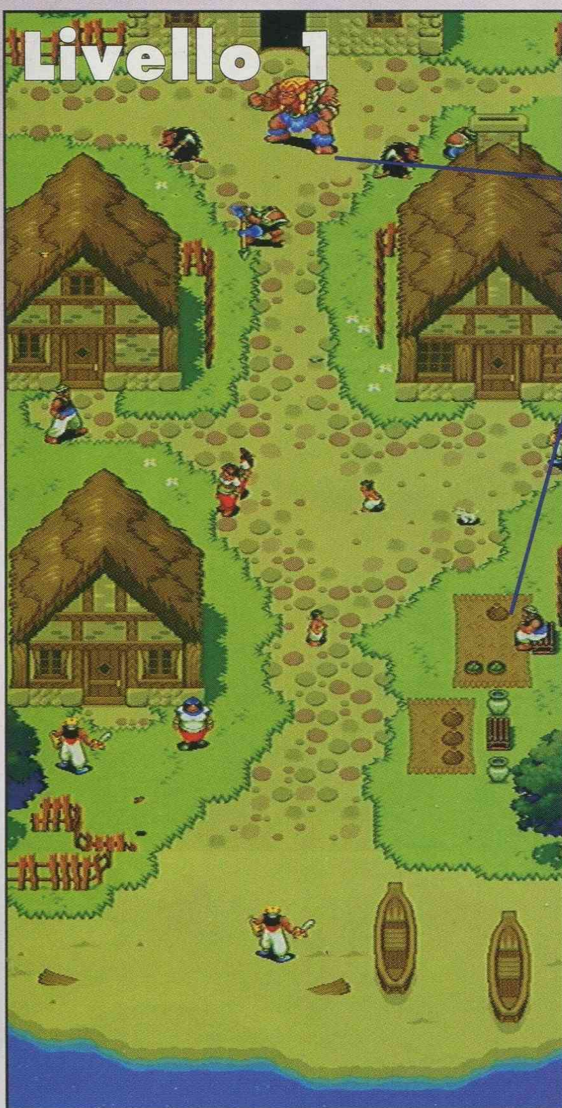
STORY OF THOR • X-MEN • STREET RACER



The Story of Thor
A Successor of The Light



The Story of Thor è una delle più belle e difficili avventure per Mega Drive. Questo è il motivo che ci ha spinto a portarlo a termine, e a farne una soluzione completa che possa venire in aiuto a tutti gli avventurieri dispersi nelle vaste lande di questo mondo fantastico. In bocca al lupo!







Sulla via per il castello dovrete passare per questa terra, sempre popolata da fastidiose guardie.

Per sconfiggere questo brutto ceffo vi basterà stare in piedi di fronte a lui e continuare a premere il pulsante B che attiva la spada. Di solito per gli altri ci vogliono tre colpi mentre per lui ce ne vogliono sei o sette.

Parlate a ogni persona che incontrate. Semplicemente premete il pulsante B e un piccolo pezzo di testo apparirà.

Fate attenzione alle varie minacce che spuntano dal terreno, se vedete la terra muoversi... cominciate a correre!

Questo tempio sull'acqua è la casa dello Spirito d'Acqua, ed è uno dei primi posti che dovrete visitare durante il gioco.

Fatevi strada tra le guardie armate che popolano questa zona della mappa.

Subito all'inizio del gioco avete la possibilità di esplorare il villaggio e di chiacchierare con i paesani. Camminando verso nord almeno cinque abitanti vi passeranno accanto urlando. Continuate a camminare e presto incontrerete un gruppo di mostri (tra cui un grosso troll) che vogliono il vostro sangue. Uccideteli tutti...

Un'altra vasta area da esplorare popolata da tipacci con qualche problema di educazione. Sbarazzatevi di questi così come degli altri. Più siete veloci ad attraversare, meglio è. Bisogna semplicemente seguire il sentiero da sinistra a destra. Benché non ci siano troll in questa zona, il numero degli altri nemici ha trasformato questo luogo nel cimitero di molti cavalieri coraggiosi, principi e avventurieri. Gulp!
GAME POWER CONSIGLIA: Se rimanete bloccati nel gioco, ricordatevi che potete sempre dare uno sguardo alla mappa per vedere dove andare. Utile, eh?



Ci sono diverse guardie armate in questo punto. Vi salteranno addosso quindi fate molta attenzione quando passate lì sotto.

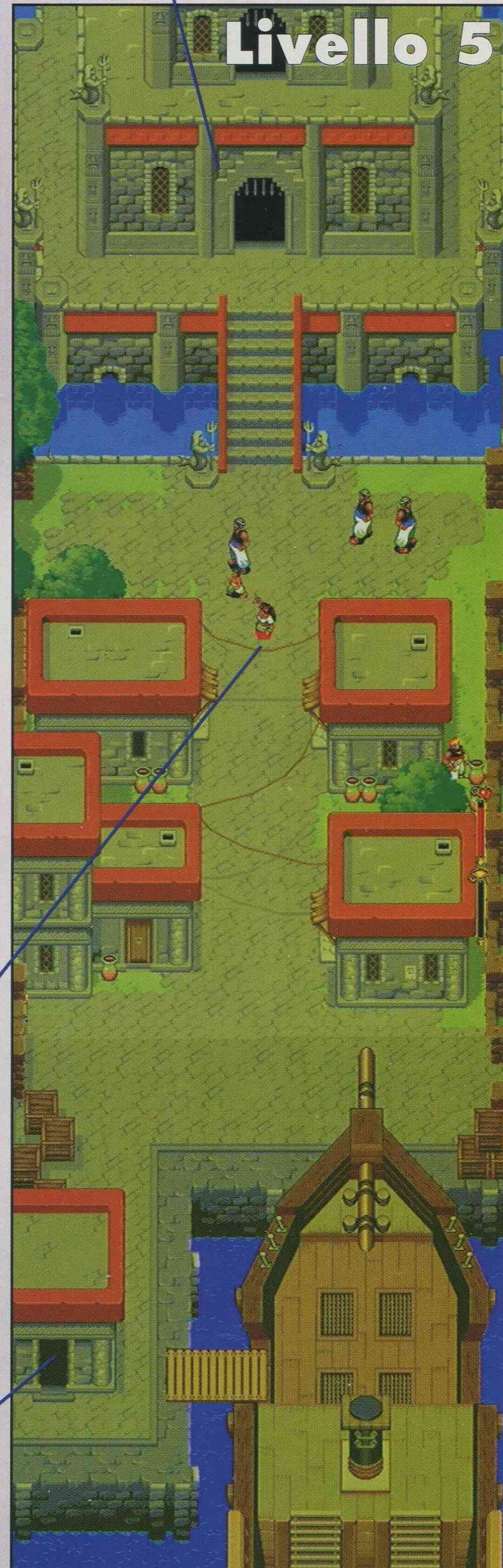
Occhio ai toponi che saltano fuori dal terreno, potrebbero prendervi di sorpresa e farvi un bel danno.

Il castello è il luogo dove vivono il Re e vostra sorella. Giù verso il basso della mappa c'è una casa che dovrete visitare più avanti nel gioco. Troverete anche una nave ormeggiata che contiene diversi e utili scrigni del tesoro. Più avanti nel gioco quest'area sarà piena di guardie e creature nemiche. Uccidete tutti i cattivi che incontrate nella solita maniera.



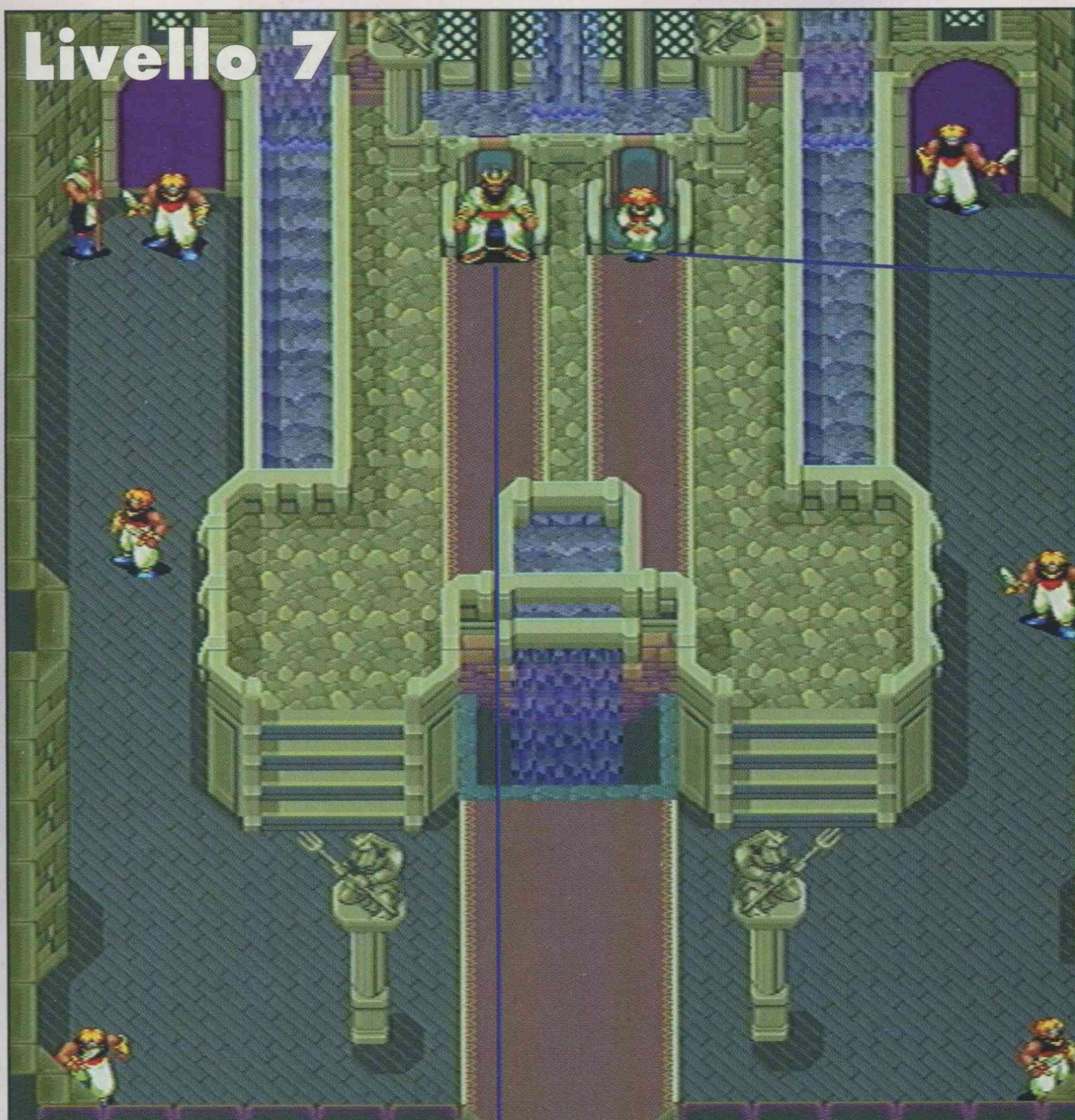
Una volta che sarete dentro al castello, il vostro obbiettivo sarà trovare il Re e assicurarvi che stia bene. Questo livello non dovrebbe rappresentare un problema.

Per entrare nel castello dovete semplicemente salire le scale e passare per il portone centrale. Potete uscire velocemente saltando giù dalla porta del piano superiore.



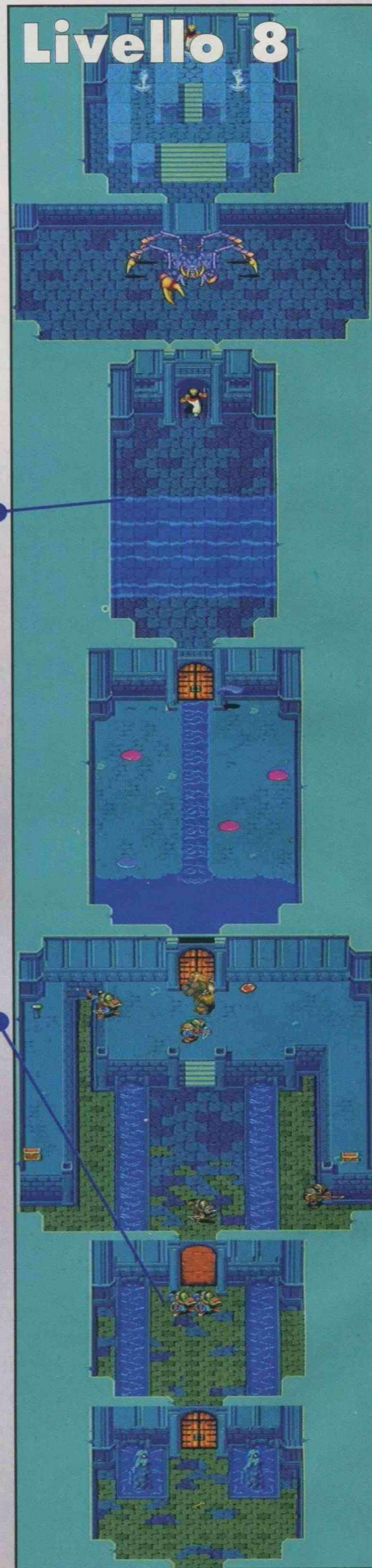
Qui potete parlare con molti paesani, tuttavia praticamente tutti vi daranno delle informazioni completamente inutili!

Entrate in questo edificio e verrete informati riguardo a un'entrata segreta del castello che si trova nella foresta sulla sinistra.



Parlate con vostra sorella e lei vi dirà qualcosa riguardo a un libro contenente delle mosse speciali situato nella stanza dietro al trono.

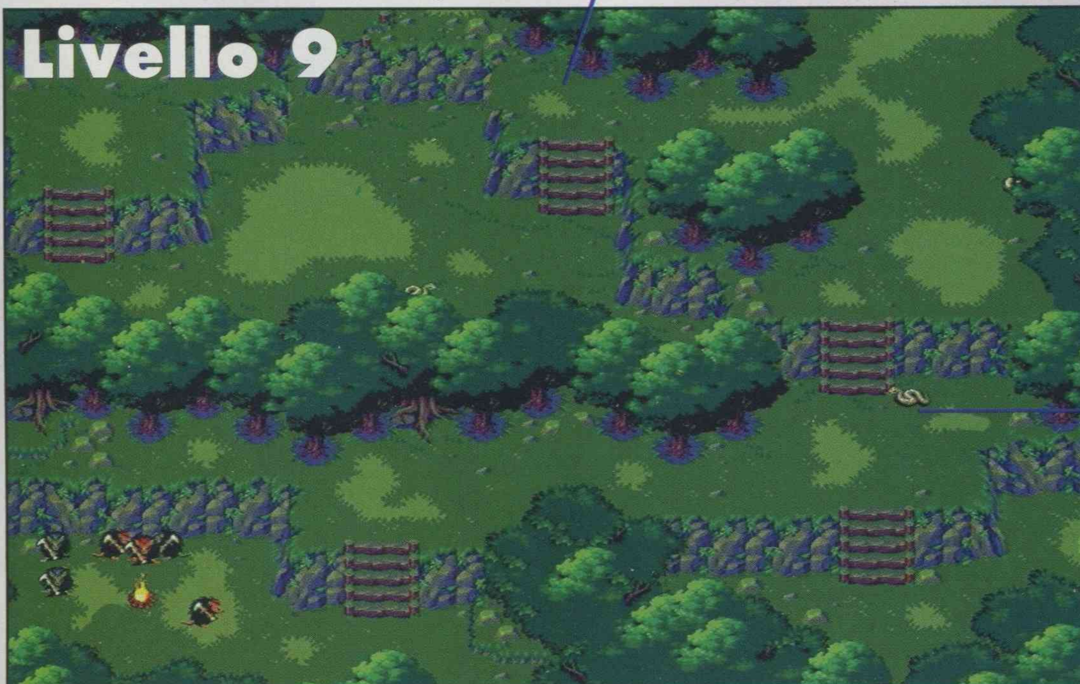
Il Re vi parlerà di uno spirito, che si trova in un tempio a est, che potrebbe aiutarvi. Quel che non vi dirà è che il tempio è popolato di bestiacce che non vedono l'ora di bere il vostro sangue.



Questa stanza è un test per la vostra abilità nel salto. Ogni due secondi un'ondata vi spingerà indietro e voi dovrete fare un salto in corsa per evitarla.

Uccidete le due guardie che incontrate e una di loro lascerà a terra una comodissima chiave.

In questa mappa, in basso a sinistra, c'è un campo di uomini topo. Quando ci passerete sopra verranno fuori. Fortunatamente i piccoli roditori sono facili da spazzare via.



Ci sono alcuni serpenti che strisciano nell'erba. Fate attenzione ai loro attacchi improvvisi.

Livello 10

Occhio ai pesci che saltano fuori dall'acqua, se li mancate pagherete l'errore sulla vostra pelle.

Questa area è interamente popolata da enormi troll e spaventose guardie armate. La maggior parte di queste vi tireranno delle bombe, quindi state attenti.

Un'altra mappa del territorio, un altro covo di cattivi e un altro labirinto che vi toccherà attraversare. Ci sono circa quattro differenti scrigni del tesoro sparsi qui in giro.

Qui c'è un ritrovo di nemici capitanato da un temibile troll. Fatevi strada attraverso questa gentaglia e raggiungete la scala a sud.



Livello 12



Le fiamme che sputa questo mostro minaccioso sono incredibilmente frustranti, ma fino a quando continuerete a evitarle e a colpire la testa non dovreste aver problemi.

I lanciafiamme si accendono e si spengono continuamente, quindi il tempismo è molto importante.

I blob sono tornati in questa sezione per impedirvi di proseguire sulla estrema destra della mappa.

Muovete il macigno sopra all'interruttore verde per far aprire la porta che vi impedisce di avanzare.

Livello 13

Questa cava è piena di zombie guerrieri, staccategli le gambe e loro continueranno ad attaccare! Oltre agli zombie ci sono anche serpenti. Queste bestiacce sono a guardia degli scrigni nel fosso verso la metà del livello. Inoltre, dovrete vedervela anche con i lanciafiamme. Una volta che sarete riusciti a superare questa sezione vi si presenteranno tutta una serie di nuovi problemi. Sconfiggete il troll per ottenere la chiave, quindi muovete il masso sull'interruttore verde. Ora raccogliete la chiave dallo scrigno del tesoro e quindi affrontate il guardiano-teschio...
Questo tipo sputa fiamme dalla bocca e vi attacca con due artigli. Ci vorranno centinaia di colpi per ucciderlo. Una volta distrutto, sparate il vostro bracciale alla porta che vi blocca la strada verso la stanza dov'è rinchiuso lo Spirito del Fuoco. Ora verrete informati sulle mosse speciali che è in grado di effettuare.

Livello 14

Per poter entrare nel tempio di fuoco dovete chiamare lo Spirito d'Acqua quando vi trovate di fronte a questa cascata.

Ora basta colpire il profilo dell'entrata e il tempio vi aprirà le sue porte. Entra nel tempio di fuoco, principe coraggioso.

Sotto questo ponte c'è un blocco di ghiaccio che potete distruggere con lo Spirito del Fuoco.

Non ci sono nemici in questo livello, quindi non dovete preoccuparvi proprio di niente.



Livello 15

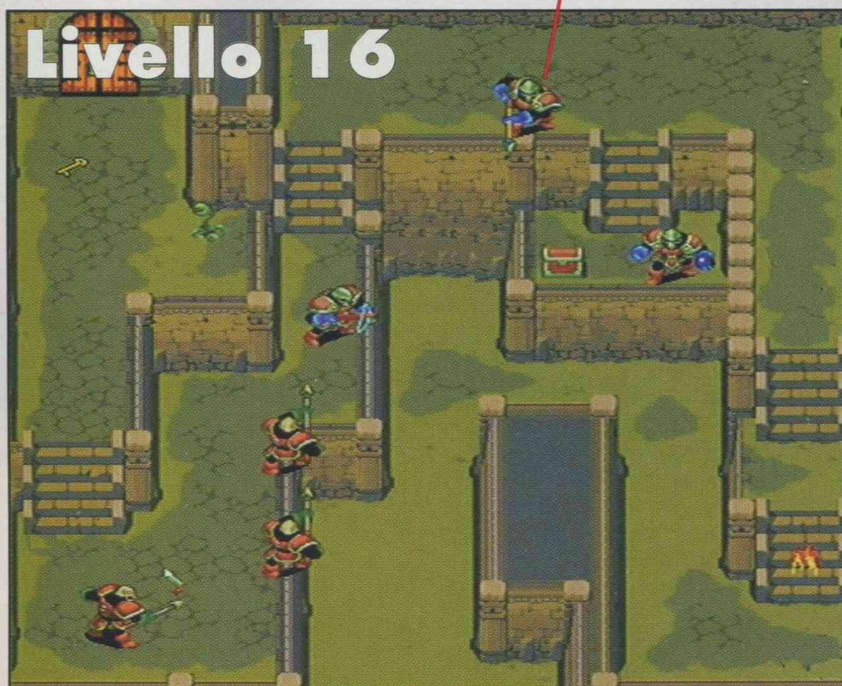
Assicuratevi di non farvi catturare da qualche zombie che vi blocca il cammino. Se vedete la terra muoversi, preparatevi a lottare.

I pesci che saltano fuori da questa palude possono rappresentare un problema, ma pochi colpi dovrebbero bastare a rimettere le cose a posto.

Spegnete questo fuoco evocando lo Spirito d'Acqua e usandolo sulle fiamme.

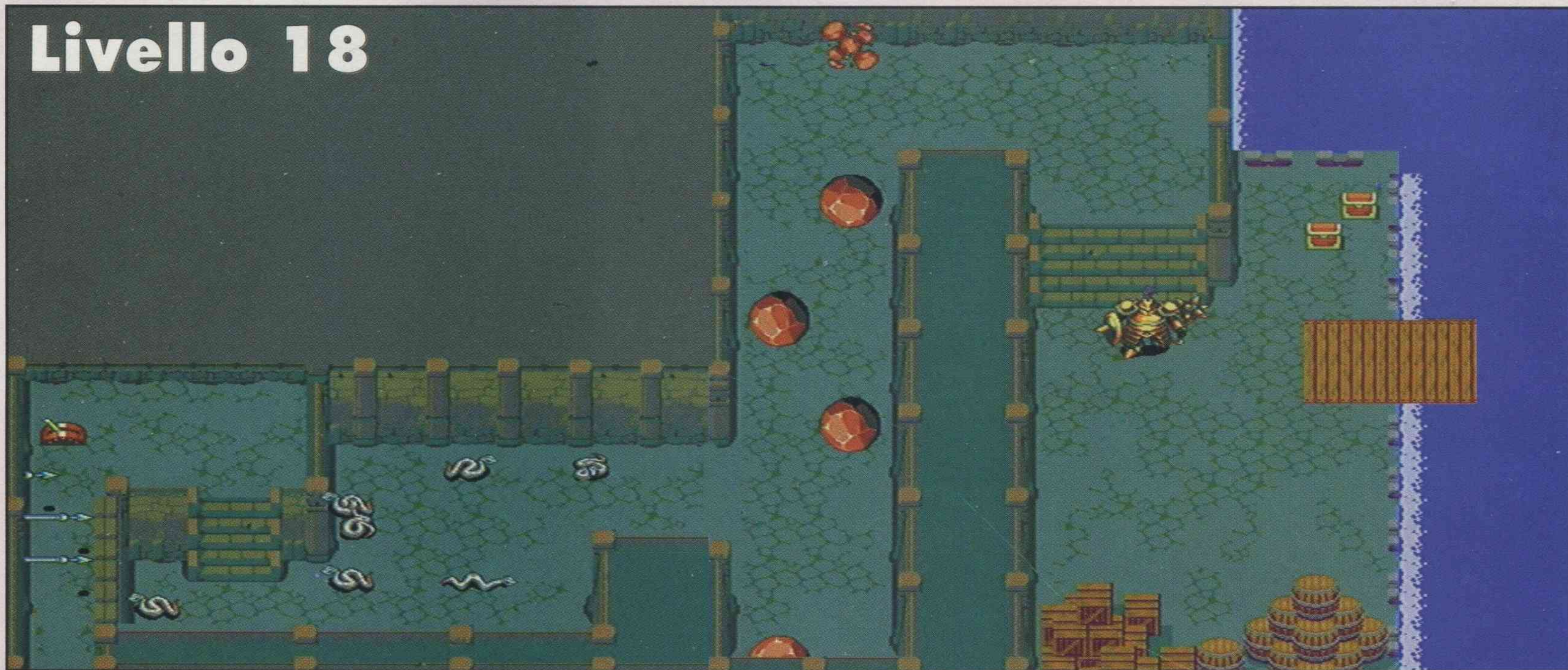
Tutte queste fastidiose guardie stanno aspettando il vostro sangue, quindi uccidetele prima che riescano ad averlo.

Questo spaventoso troll è il guardiano di questo livello, preparatevi a una battaglia di immani proporzioni.





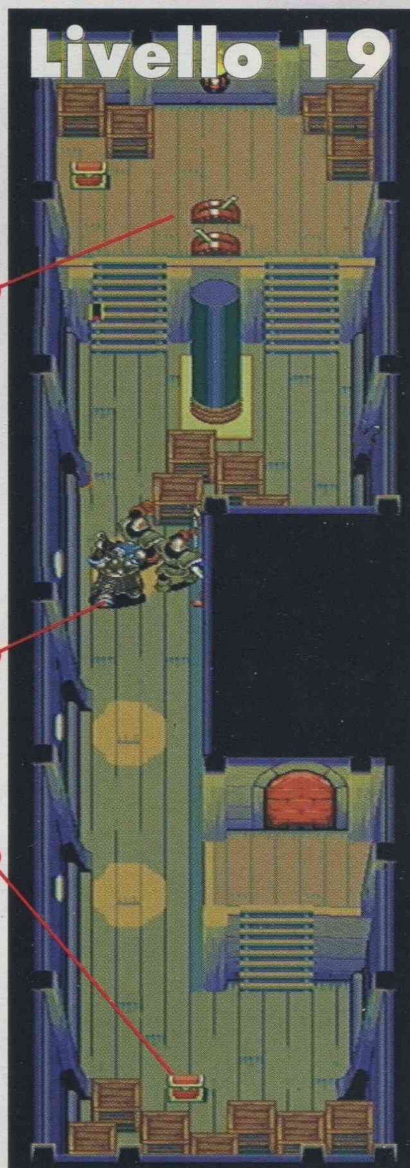
Livello 18



Levate il grosso masso e quindi salite le scale. Uccidete la guardia che incontrate, dovrebbe richiedere solo un colpo, e quindi affrontate il grosso guerriero a sinistra.
Ora attivate l'interruttore e passate attraverso i massi che rotolano. Fatevi strada verso la porta e usate la chiave per aprirla.
Adesso aprite il successivo set di porte di fronte a voi. Raccogliete lo scrigno e quindi andate giù.
Tornate indietro fino alla stanza dove c'è la porta che non riuscite ad aprire ed evocate lo Spirito del Fuoco. Usate lo Spirito sul blocco di ghiaccio nel corridoio, superatelo e quindi affrontate il demone volante della prossima sezione.

Ora salite le scale e aprite i due scrigni che troverete. Dovrebbero contenere una chiave e dell'energia. Attraversate la porta e attivate l'interruttore a sinistra. Quando raggiungete la sezione successiva, usate lo Spirito del Fuoco per appiccare il fuoco al campo, apparirà un'intera orda di uomini-topo. Uccideteli e raccogliete gli scrigni che trovate sulla strada. Il vostro prossimo problema sarà aprire la porta della sezione successiva. Fate questo e dovrete confrontarvi con un'orda di cattivi. Uccideteli e uno spaventoso troll apparirà. Una volta che lo avrete sconfitto, improvvisamente vi apparirà un set di scale. Ora passate attraverso la porta e aprite lo scrigno. Dovrebbecontenere una bomba. Ora salite le scale e saltate giù nella sezione successiva...

Livello 19



Colpite l'interrutore superiore per aprire la porta sul fondo della mappa.

Questi tipi non vi amano molto, infatti vogliono uccidervi!

Aprite questo scrigno per ottenere qualcosa di veramente eccezionale. Forse.

Livello 20



Il Bracciale d'Argento! Il principale cattivo del gioco chiacchiererà un po' con voi prima di lanciarsi all'attacco.

Purtroppo queste sono altre guardie, quindi dovete eliminarle.

Questa guardia è insidiosa ma nessuno sa usare la spada meglio di voi.

Vi ritroverete su una spiaggia bagnata e fangosa. Piena di tesori disseminati qua e la.



Evviva! Una stanza nascosta contenente quattro scrigni del tesoro! Non posso ancora crederci...





Spostate questo masso e quindi uccidete la guardia che vi tira le bombe.

Spostate l'interruttore al centro per scoprire una stanza segreta.

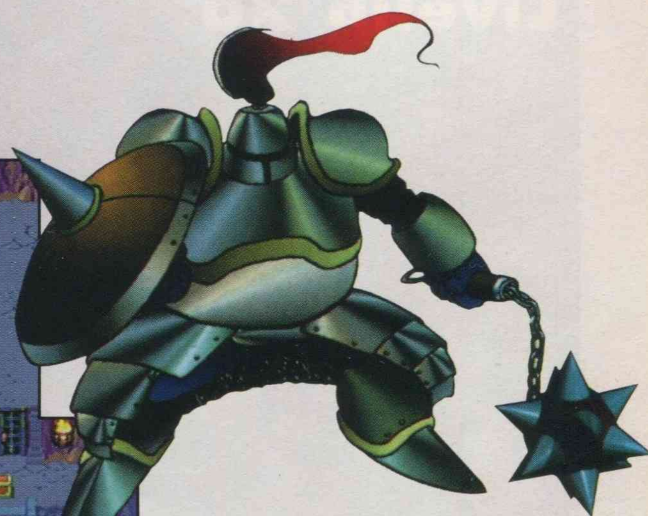
Uno scrigno contenente una bella chiave vi sta aspettando in questo punto.

Fortunatamente qui non ci sono guardiani da affrontare.



Livello 24

Lasciate che il vostro Spirito del Fuoco distrugga questo guardiano di roccia e concentratevi per rimanere vivi.



Questo pesce sembra intenzionato a ostacolarvi a ogni costo.



Uccidete tutti gli zombie di questa sezione, e fate attenzione a quelli che sbucano dal terreno.

Questo lago è pieno di fastidiosissimi pesci, quindi state attenti.

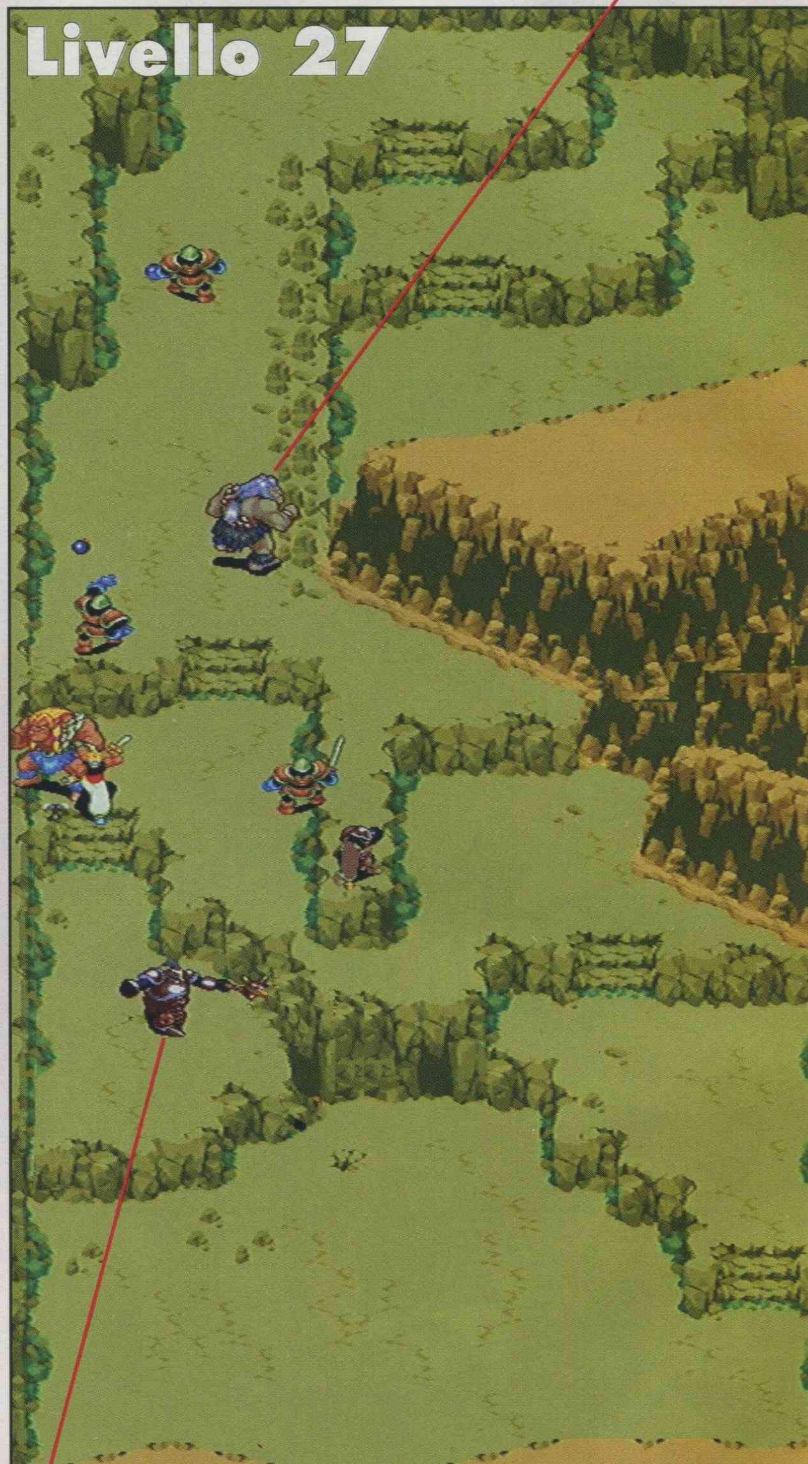


Questa stanza è piena di prelibatezze, quindi assicuratevi di raccoglierle tutte.



Uccidete queste guardie facendo molta attenzione alle bombe che tirano.

Questa mappa pullula di pericolosi troll, non fatevi intimidire e cominciate a sguainare la vostra spada.



Questa guardia armata vi colpirà direttamente in faccia se non state più che attenti.



Un demone blu che saltella in giro per lo schermo vi renderà la vita molto difficile. Eliminatelo con un paio di colpi.

Evitate le tre rocce che rotolano verso di voi, quindi salite le scale e affrontate i due troll.



Uccidete questo troll e quindi entrate nel castello per l'ultimo livello del vostro epico viaggio.

Andate dritti da questa parte e preparatevi al primo test...

Livello 29

Qui è pieno di nemici, quindi assicuratevi di essere pronti alla lotta.

Ora fatevi strada attraverso queste spade rotolanti e quindi aprite lo scrigno del tesoro.

Evocate lo Spirito del Fuoco e accendete ogni falò che trovate, prima di usare il vostro tempismo per attraversare il mare di spine.



X-M

CHILDREN OF

ARCADE

Bene ragazzi, stavolta Gippì si supera e vi fornisce l'intero repertorio delle mosse del nuovo coin-op della Capcom! Per tutti coloro che si sono stufati di inserire costosi gettoni ottenendo pochi risultati in questo difficile gioiellino, ecco un piccolo aiuto che vi permetterà di troncare i malvagi piani di Magneto. In questo speciale troverete le mosse speciali di tutti i personaggi e il loro utilizzo. Potrete così esibirvi in spettacolari combo e prese mozzafiato.

Si ringrazia Molcar Games MI

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM 1° PARTE

QUALCOSA DA SAPERE...

In *X-Men* la Capcom ha pensato di aggiungere qualche interessante novità:
POWER BAR: la barra posta sotto la vostra energia indica il livello dei vostri poteri e aumenta con l'esecuzione delle mosse speciali e con i colpi inferti all'avversario. Al primo livello di potenziamento (la barra è di colore arancione) potrete effettuare le X-Abilities al prezzo di una moderata spesa di energia; se caricata a livello massimo potrete invece effettuare l'Hyper-X.
SUPER JUMP: con un rapido movimento basso/alto o premendo i tre calci potrete effettuare un super salto che vi porterà oltre la sommità dello schermo, utile per evitare laser o attacchi a distanza.
THROWING: oltre alla possibilità di salvarsi da una proiezione (Indietro più pugno) in X-Men è stato aggiunto quello che viene chiamato il "Tech Hit" ossia una mossa che non solo vi dà la possibilità di liberarvi da una presa, ma anche di "controproiettare" il vostro avversario. Per eseguirla mettete in giù e premete i tre pugni; questa mossa richiede che la Power Bar sia di colore arancione.
BLOCKING: per ogni personaggio dovrete scegliere tra due opzioni: "manual" e "automatic". Scegliendo la prima la parata sarà normale, mentre con la seconda tutti gli attacchi verranno automaticamente parati dal computer (a patto che non sia premuto alcun tasto). Questa seconda opzione, oltre che a durare solo per il primo round, limita le direzioni dei vostri attacchi (vedi sotto) a una.
ATTACCHI A DISTANZA: tutti gli attacchi come laser, bolle, ecc. possono essere eseguiti in tre direzioni diverse (a patto che non usiate l'auto-parata): a seconda del tasto premuto il colpo potrà essere direzionato diritto o in diagonale alta e bassa.

LEGENDA

Tutti i movimenti sono riferiti al personaggio che guarda verso destra.
A: avanti
I: indietro
G: giù
S: su
Pugno: pressione di uno qualsiasi dei tasti di pugno
Calcio: pressione di uno qualsiasi dei tasti di pugno
Aria/Terra: indicano se la mossa può essere eseguita anche in volo o solo da terra
N.B. Le diagonali sono espresse da G più la direzione corrispondente.

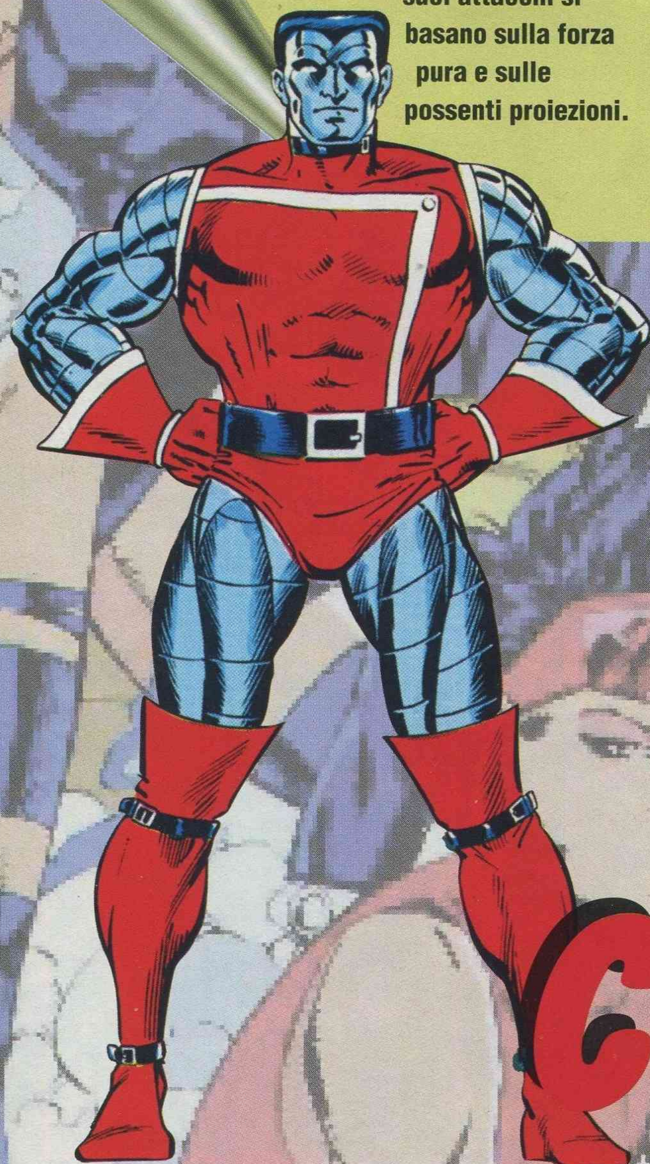
COLOSSUS

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Piotr "Peter" Nikolaievitch Rasputin
OCCUPAZIONE: Studente, avventuriero
STATO LEGALE: Cittadino dell'ex-Unione Sovietica; vive negli U.S.A. grazie a un permesso particolare di Charles Xavier; non ha precedenti penali.
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Il Proletario
ORIGINE: Siberia
STATO CIVILE: Celibe
CAPELLI/OCCHI: Neri/Blu, Neri/Argento trasformato
ALTEZZA: 198 cm, 225 cm trasformato
PESO: 125 kg, 250 Kg trasformato
NEMICI: Juggernaut, The Shadow King, The Marauders



Questo gigantesco energumeno ha la capacità di trasformare la sua pelle in acciaio organico vivente. Tutti i suoi attacchi si basano sulla forza pura e sulle possenti proiezioni.



X-MOVES

GIANT SWING



G, GA, A + Pugno (terra)
Colossus corre verso l'avversario nel tentativo di prenderlo per proiettarlo. Smanettate con il joystick dopo la presa per aumentare i danni.

POWER TACKLE



G, GA, A + Calcio (terra)
Una specie di spallata potenziata; a seconda del tasto usato segue traiettoria orizzontale o diagonale alta.

BODY PRESS



G + Pugno (aria)
Colossus prende l'avversario in volo e lo proietta a terra con un mortale spaccaschiena.

X-ABILITIES

SUPER ARMOR



G, GI, I + Tre Pugni (terra)
Rende il corpo di Colossus più resistente ai colpi e impossibile da mandare al tappeto!

HYPER-X

SUPER DIVE



G, GA, A + Tre Pugni (terra)
Colossus sale in volo per poi ricadere sull'avversario (max 3 hit).

X-MOVES

OPTIC BLAST



G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Gli occhi di Cyclops emettono un raggio di energia che può essere direzionato in tre direzioni.

GENE SPLICE



A, G, GA + Pugno (terra)
Mossa identica al Dragon Punch di Ken che però termina con il lancio di un raggio di energia verso l'alto.

HYPER-X

MEGA OPTIC BLAST



G, GA, A + Tre Pugni (terra)
Un gigantesco raggio di energia da 17 Hit Combo parte dagli occhi di Cyclops (solo in orizzontale).

CONTROL BEAM



G, GI, I + Pugno (aria/terra)
A metà potenza tra l'Optic Blast normale e mega, questo raggio a la capacità di rimbalzare sui muri.

X-ABILITIES

LEG THROW



GI, G, GA + Calcio medio/forte (terra)
Si tratta di una proiezione in grado di infliggere più danni del normale all'avversario.

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Scott "Slim" Summers
OCCUPAZIONE: Avventuriero
STATO LEGALE: Cittadino americano senza precedenti penali
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: nessuno
ORIGINE: Anchorage, Alaska
STATO CIVILE: Sposato, ora separato
CAPELLI/OCCHI: castani/neri (rossi quando viene attivato il potere)
ALTEZZA: 190 cm
PESO: 87 kg
NEMICI: Mr. Sinister, Magneto, Juggernaut, Apocalypse



Ex-Leader degli X-Men, Ciclops è dotato del potere di emettere un raggio concussivo color rubino dagli occhi. Nel gioco possiede gli attacchi a distanza più devastanti.



CYCLOPS

ICE MAN

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Robert "Bobby" Drake
OCCUPAZIONE: Avventuriero, membro degli X-Factor, ex-studente universitario e contabile
STATO LEGALE: Cittadino americano senza precedenti penali
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuno
ORIGINE: Long Island, New York
STATO CIVILE: Celibe
CAPELLI/OCCHI: castani/castani
ALTEZZA: 173 cm
PESO: 72 kg
NEMICI: Magneto, Juggernaut, Sentinels, Apocalypse



Bobby ha la capacità di abbassare incredibilmente la sua temperatura corporea, sia interna che esterna. Per questo è in grado di generare a suo piacimento ghiaccio e gelo da usare come arma contro i suoi avversari.



X-ABILITIES

ICE FIRST



G, GI, I + Tre Pugni (aria/terra)
Questa mossa fa apparire sulla mano di Iceman una gigantesca palla di ghiaccio che potrà usare come "corpo contundente".

HYPER-X

ARCTIC ATTACK



G, GA, A + Tre Pugni (aria/terra)
Iceman genera una possente tempesta di ghiaccio che infuria in tutto lo schermo. Questa mossa può arrivare alla bellezza di 50 hit consecutivi!

X-MOVES

ICE BEAM



G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Mossa identica all'Optic Blast di Ciclaps, ma basata sul ghiaccio.

ICE ALANCHE



Pugno + Calcio della stessa forza (aria/terra)
Iceman è in grado di generare una gigantesca palla di ghiaccio che cade sull'avversario. A seconda dei tasti premuti la palla si genererà in posizioni differenti.

X-ABILITIES
NINJITSU



G, GI, I + Pugno o Calcio (terra)
Questa mossa genera sei immagini uguali del corpo di Psylocke. A seconda del tasto premuto l'immagine reale si troverà in diverse posizioni.

HYPER-X
PSITHRUST



G, GA, A + Tre Pugni (aria/terra)
Psylocke si avvolge di energia psichica per poi scagliarsi contro l'avversario. All'inizio della mossa è possibile scegliere la direzione di volo.

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Elizabeth "Betsy" Braddock
OCCUPAZIONE: Avventuriera
STATO LEGALE: Cittadina americana senza precedenti penali
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuno
ORIGINE: Malden, Inghilterra
STATO CIVILE: Nubile
CAPELLI/OCCHI: neri/neri
ALTEZZA: 180 cm
PESO: 70 kg
NEMICI: Il Mandarino



Dotata di potenti poteri telepatici, Psylocke è in grado di generare potenti ondate di energia psichica, che feriscono l'avversario tanto fisicamente quanto mentalmente.

X-MOVES
PSIFLASH



G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Questa mossa genera un'onda psichica che percorre tutto lo schermo. La direzione dipende dal tasto premuto.

PSIBLADE SPIN



G, GA, A + Calcio (aria/terra)
Un poderoso calcio energetico che può essere diretto in tre direzioni ed effettuato in sequenze di tre.

CHOUHATSU



Premete Start (terra)
Psylocke sfida l'avversario invitandolo al combattimento. Se fatta da vicino questa mossa infligge anche dei danni.

PSYLOCKE

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Onoro Munroe
OCCUPAZIONE: Avventuriera
STATO LEGALE: Cittadina americana senza precedenti penali
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: In Kenya e in Tanzania è conosciuta come "Beautiful Windrider"
ORIGINE: New York City
STATO CIVILE: Nubile
CAPELLI/OCCHI: bianchi/blu
ALTEZZA: 180 cm
PESO: 63 kg
NEMICI: The Shadow King, The Brood



Ororo ha la capacità di controllare con il pensiero il tempo atmosferico di un'area limitata. Usa il vento per volare e la tempesta per combattere i suoi avversari.



STORM

X-MOVES

TYPHOON



G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Storm lancia un piccolo ma potente tornado contro l'avversario.

LIGHTNING ATTACK



Pugno + Calcio (stessa forza) (aria/terra)
Storm si trasforma in un missile umano trattenendo una bolla di elettricità tra le mani.

X-ABILITIES

FLYING



G, GI, I + Tre Pugni (aria/terra)
Con questa mossa Storm è in grado di fluttuare nell'aria per un periodo di tempo limitato.

KAZEOKOSHI



G, GI, I + Tre Calci (aria/terra)
Genera una nuvola di polvere sul terreno; premendo poi a ripetizione i tre tasti si ottiene una serie devastante di calci.

HYPER-X

LIGHTNING STORM



G, GA, A + Tre Pugni (aria/terra)
Il corpo di Storm emette una serie di fulmini che si propagano per tutto lo schermo. Potrete ottenere un massimo di 25 hit combo.

HAIL STORM



G, GA, A + Start (terra)
Storm si alza in volo e crea dei cristalli di ghiaccio sulle sue dita. Dopodiché viene scagliata contro l'avversario una pioggia di ghiaccio.

X-MOVES

TORNADO CLAW



A, G, GA + Pugno (terra)
Mossa identica al Dragon Punch di Ken, ma dopo averla eseguita potrete premere i tasti per infliggere colpi extra.

DRILL CLAW



Pugno + Calcio (stessa forza) (aria terra)
Logan diventa una "trivella" umana. Questa mossa ha un veloce recupero e può essere direzionata in tutte e otto le direzioni del joystick.

X-ABILITIES

BERSERKER CHARGE



G, GI, I + Tre Pugni (terra)
Wolverine diventa iperveloce (da il particolare effetto ombra)

HEALING FACTOR



G, GI, I + Calcio (terra)
Guadagna l'energia vitale persa in combattimento.

HYPER-X

BERSERKER BARRAGE



G, GA, A+ Tre pugni (terra)
Wolverine corre in avanti roteando all'impazzata i suoi artigli. Tenete premuti i tre tasti per colpire più volte (il massimo è 8 hit consecutivi).

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Logan
OCCUPAZIONE: Avventuriero, capitano delle Forze Armate Canadesi, assegnato allo spionaggio (poi ritirato)
STATO LEGALE: Cittadino canadese, ora residente negli Stati Uniti, senza precedenti penali
IDENTITÀ: Segreta, conosciuta solo da certi membri del governo canadese
ALIAS: Patch, Arma X
ORIGINE: Sconosciuta
STATO CIVILE: Celibe
CAPELLI/OCCHI: neri/neri
ALTEZZA: 160 cm
PESO: 97 kg
NEMICI: Sabretooth, Silver Samurai, Lady Deathstrike, Cameron Hodge



Prodotto di un esperimento chiamato "Arma-X", Logan ha una struttura ossea e artigli interamente composti di Adamantio.



WOLVERINE

SNES

STREET RACER

Il "clone" di Mario Kart ha entusiasmato e ha avuto un enorme successo richiede prontezza di riflessi e destrezza con il joypad per essere portato a termine scoprendo tutti i tracciati nascosti.Game Power vi viene in aiuto con questa pratica guida.


Hodja


Frank


Suzulu


Biff


Raph


Surf


Helmut


Sumo

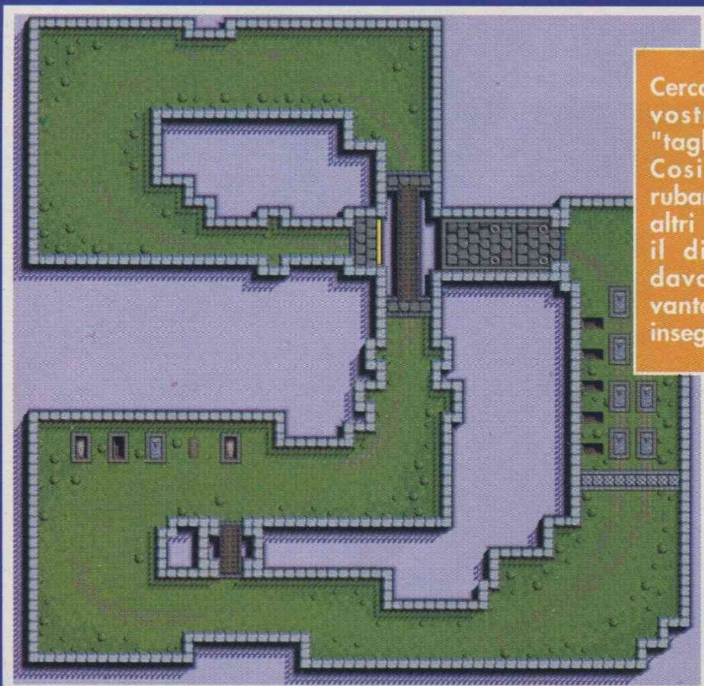
FRANK

NOME: Frank
PAESE DI PROVENIENZA: Svizzera
ETA': Indefinibile (ogni parte del suo corpo ha un'età differente!)
DESCRIZIONE: Platealmente ispirato al personaggio di Mary Shelley, Frank differisce dal suo quasi omonimo letterario soltanto per la colorazione della pelle, che lo rende più simile all'Hulk di Marveliana memoria! Il suo stile di guida è semplice e lineare, il che lo rende un avversario prevedibile e poco impegnativo.



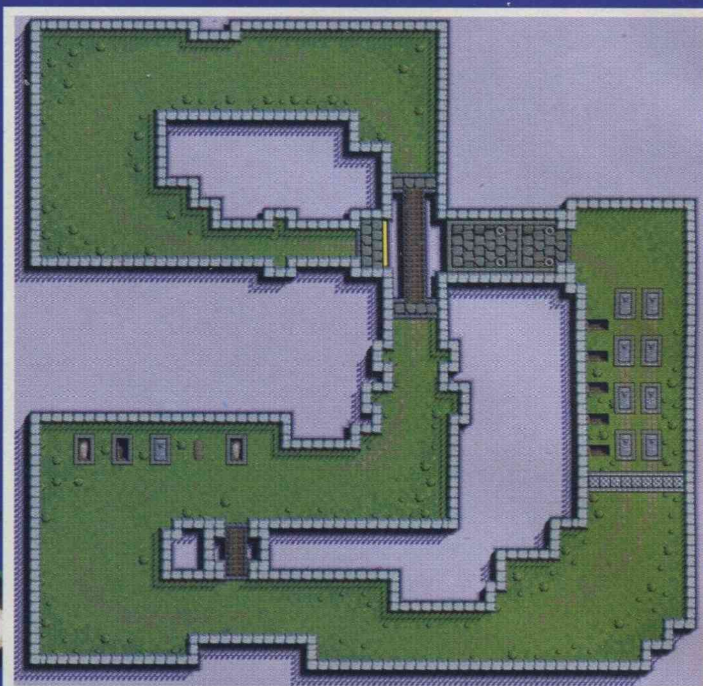


VETTURA: Un grosso kart verde con enormi tubi di scappamento cromati, stile anni '60.
ARMI: Fantasmi urlanti per spaventare gli avversari, Batmobile per colpirli
PUGNO: Big Monster Mash
CIRCUITI CASALINGHI: Tre circuiti, di cui uno segreto a cui si può accedere solo seguendo la procedura descritta nella sezione dedicata. Lo scenario rappresenta un antico cimitero, circondato da una palude nebbiosa. Le piste sono caratterizzate da un terreno sconnesso e curve ad angolo retto.

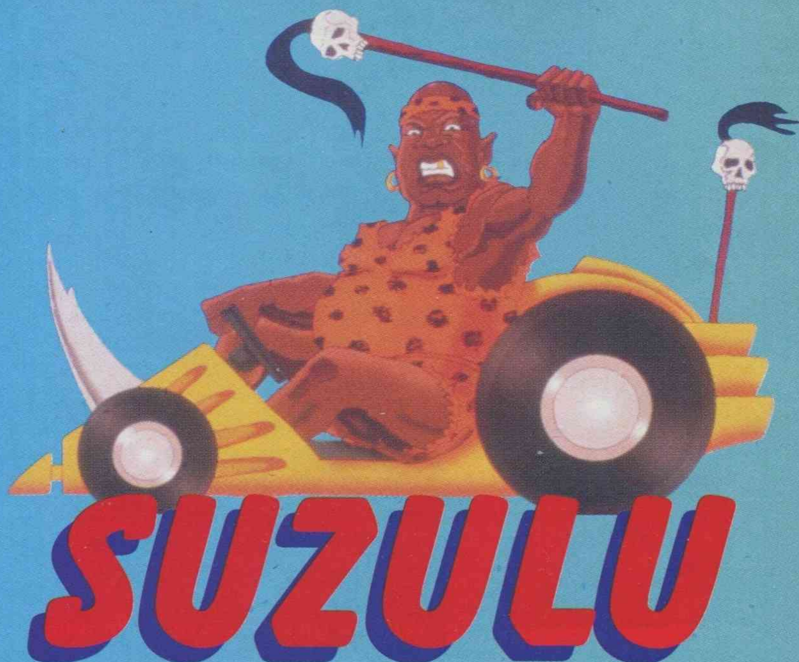

Miglior tempo sul circuito 1: 11.75"

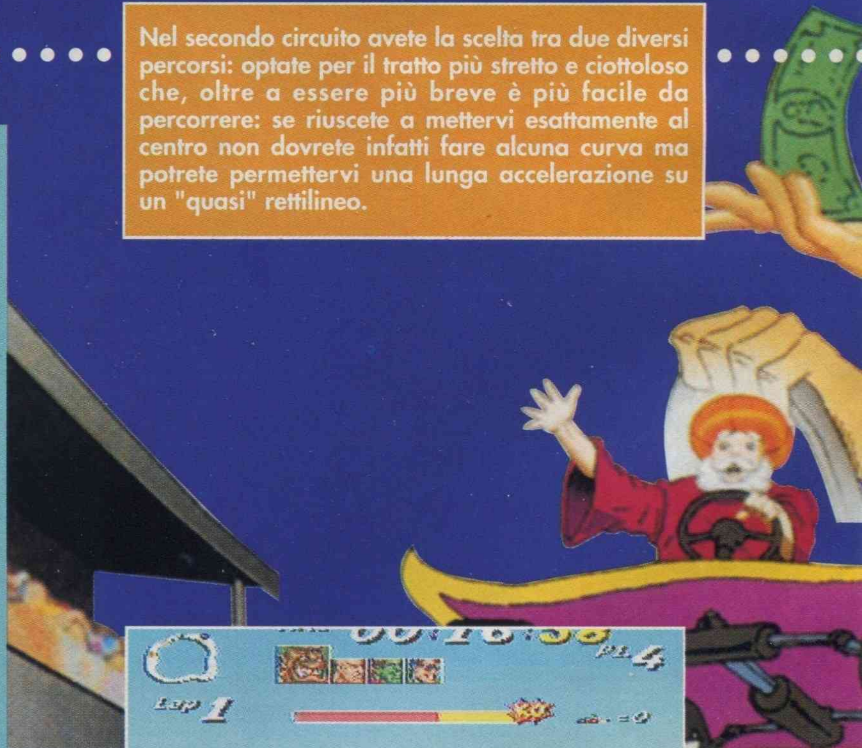
Cercate di approfittare delle vostre tecniche di salto "tagliando" questi angoli. Cosi' facendo potrete rubare preziosi secondi agli altri concorrenti, riducendo il distacco da chi vi è davanti e aumentando il vantaggio sui vostri diretti inseguitori.




Miglior tempo sul circuito 2: 10.27"

Nel secondo circuito avete la scelta tra due diversi percorsi: optate per il tratto più stretto e ciottoloso che, oltre a essere più breve è più facile da percorrere: se riuscete a mettervi esattamente al centro non dovrete infatti fare alcuna curva ma potrete permettervi una lunga accelerazione su un "quasi" rettilineo.





NOME:
Suzulu
PAESE DI PROVENIENZA:
Un'imprecisata nazione africana.
ETA': Intorno alla quarantina.
DESCRIZIONE: Figlio di uno stregone, Suzulu ha appreso dal padre alcune delle più basilari tecniche e magie Voodoo, che applica nella cura e nella tutela dei suoi numerosi figli. La macchina di Suzulu è la più fragile del gruppo. Per questo, forse, il suo conducente ha un approccio molto "cauto" con gli altri concorrenti, preferendo schivarli piuttosto che affrontarli in un confronto fisico.

VETTURA: La macchina perfetta per un ecologista: interamente costituita di materiali naturali e biodegradabili (legno, avorio, pelli animali). Per questo, forse, la macchina è molto delicata e fragile, anche se compensa questa lacuna con una manovrabilità decisamente straordinaria.



Miglior tempo sul circuito 2: 8.47"

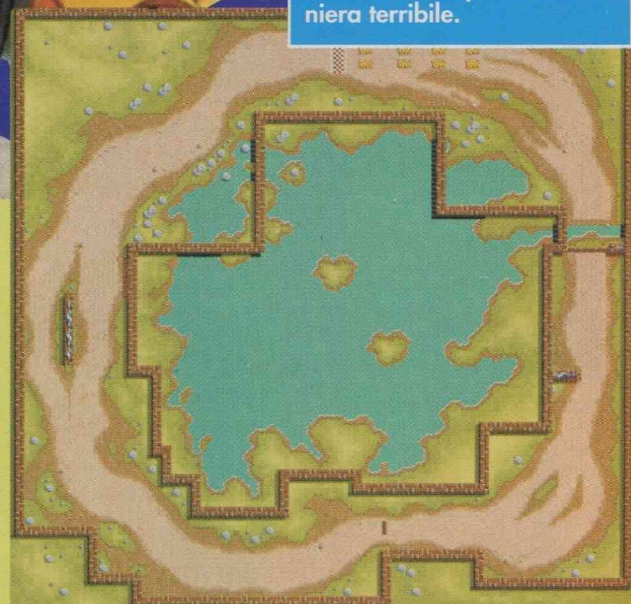
Due i particolari che caratterizzano questo circuito: la forma, evi-dentemente ispirata a quella del continente africano, e la vantaggiosissima scorciatoia, costituita dal ponticello di legno, che permette di accorciare le distanze in maniera molto sensibile.



Miglior tempo sul circuito 3: 8.68"

Il terzo circuito è un vero e proprio incubo per le vetture dotate di minor manovrabilità, a causa del numero elevato di curve a gomito. Tuttavia, la particolare natura della pista (praticamente ottenuta dalla sovrapposizione di due diversi circuiti), è tale da lasciare una certa libertà di approccio alle curve stesse, consentendo ai guidatori con un minimo d'esperienza, di "addolcire" le curve adottando la traettoria ottimale, optando, di volta in volta, per il tratto più conveniente.

Non totalmente da sottovalutare questa pista di forma vagamente ovoidale. Due le principali insidie: i rettilinei sconnessi, nonché i banchi di fango che rallentano le monoposto in maniera terribile.



Miglior tempo sul circuito 1: 9.15"

ARMI:
Testa di rinoceronte nonché lance per spingere le altre macchine. La carica di rinoceronte colpisce gli avversari sul fianco, provocandogli molti danni.
PUGNO:
Vodoo Stick Poke.

CIRCUITI CASALINGHI:
Tre circuiti ambientati nella savana africana. Ampie pianure, baobab, nidi di termiti, animali selvaggi e altopiani. Le piste sono fatte di sabbia e sassi, il che le rende perfettamente adatte per le vetture più agili e leggere. Al contrario, le macchine più pesanti potrebbero incontrare qualche problema nei tratti più sconnessi e "saltellanti"!

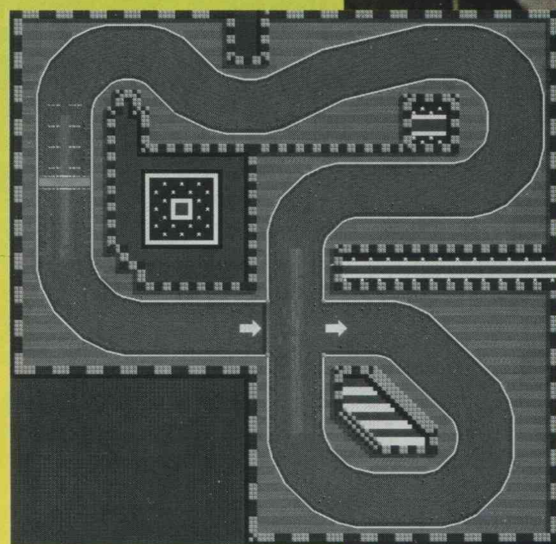


BIFF

NOME: Biff
PAESE DI PROVENIENZA: USA
ETA': 19 anni
DESCRIZIONE:
Tozzo, brutto e cattivo. Unica amica: una mazza da baseball (di cui condivide, tra l'altro, il Quoziente d'Intelligenza). Stupido, incolto e molto aggressivo, Biff ha la sgradevole abitudine di entrare in collisione contro tutto ciò che si trova sulla sua strada, sia esso in movimento oppure no! Naturalmente, il suo stile di guida è l'unico aspetto della sua personalità che può competere con la sua assoluta assenza di attività celebrale! Se lo incontrate in pista stategli alla larga!

VETTURA: Un'orrenda, vistosa e tremendamente pacchiana dune buggy color blu elettrico, interamente ricoperta di accessori ipercromati. Grande manovrabilità (a causa delle quattro ruote motrici), ma accelerazione e velocità decisamente al di sotto della media.
ARMI: Ruote espandibili per spingere gli avversari lateralmente. Monster Grapple con cui Biff trascina gli avversari avanti e indietro.
PUGNO: Baseball Bat Bash
CIRCUITI CASALINGHI: Caratterizzati da incroci pericolosissimi e da curve generalmente ampie e agevoli, i circuiti statunitensi consentono e premiano uno stile di guida più dinamico e spettacolare, con uscite in derapata e sbandate controllate. Ma sono anche i circuiti che meglio si prestano al gioco duro e alle scorrettezze tra concorrenti. Cercate di non dimenticarvene, specie alla partenza!

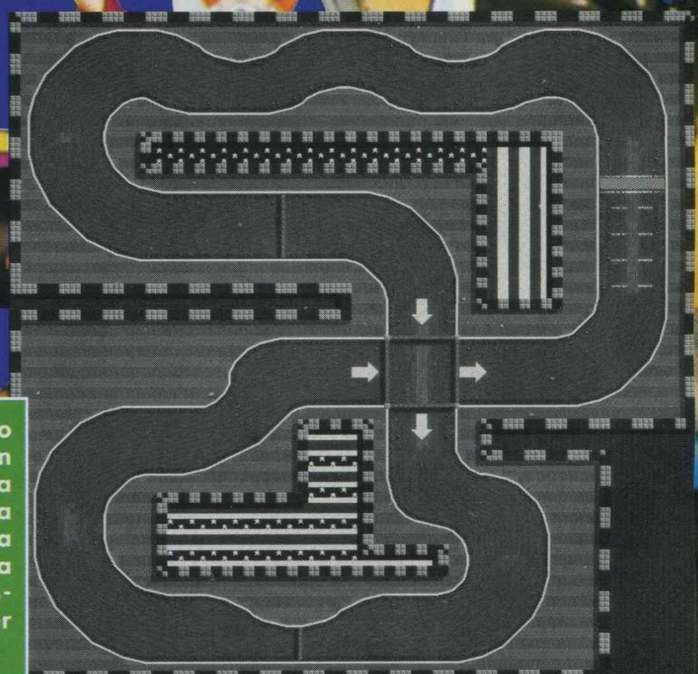




Miglior tempo sul circuito 1: 11.59"

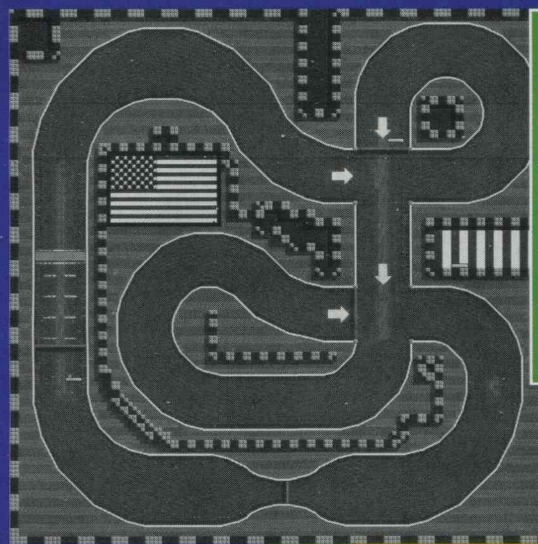
Abbastanza semplice, ma non per questo meno insidioso, il primo circuito si caratterizza per una quasi totale mancanza di rettinei di rilievo, il che tende ad allungarne i tempi di percorrenza, a rendere estremamente rischiosi i sorpassi, e ancora più rischioso l'uso del turbo!

Circuito a 8, con un altro insidiosissimo incrocio! Non fatevi ingannare dal tratto a "chicane": adottate invece una traettoria rettilinea senza effettuare nessuna curva, a meno che non sia assolutamente necessario per evitare qualche avversario...



Miglior tempo sul circuito 2: 13.58"

RAPHAEL



Qui le cose si complicano: il doppio incrocio fa sì che già dal terzo giro dovrete fare attenzione a non scontrarvi con qualche concorrente sull'altra corsia, mentre la particolare arzigogolatezza della pista tende a congestionare il traffico, rendendo altamente probabile la collisione tra vettura differenti!



Miglior tempo sul circuito 2: 13.58"



NOME: Raphael
PAESE DI PROVENIENZA: Italia
ETA': 23 anni
DESCRIZIONE:
Il sogno di ogni donna nonché l'incubo di ogni uomo. Il rappresentante della nostra amata madre patria è il classico prediletto della dea bendata: ha tutto (denaro, bellezza, personalità, potere, successo e - soprattutto - molte donne). L'unica cosa che gli manca sono gli amici, ma lui non sembra curarsene più di tanto. Eccellente pilota, è però un individuo che non sa perdere e, come vuole il luogo comune sugli italiani, è estremamente vendicativo. Unico punto debole: una cotta segreta per Surf Sister che, come nella miglior tradizione, non lo fila neanche di striscio...

VETTURA: Dall'inconfondibile color rosso, nonché marchiata col mitico cavallino rampante, la monoposto di Raf è certamente la vettura più veloce del gruppo, anche se soffre di una laconica mancanza di manovrabilità, nonché di uno scarso potere frenante.
ARMI: Gold Chain Grapple che trascina le vetture avversarie. Big Stereo Horns che fa saltare le altre macchine.
PUGNO: Fast & Cool.
CIRCUITI CASALINGHI: Originario di Maranello, Raph ha optato per dei circuiti che ricordano le piste su cui ha luogo il campionato del Mondo di Formula 1, con chicane, curve a gomito e lunghi rettilinei. Il segreto per vincere in Italia risiede dunque nell'abilità che ogni pilota deve dimostrare nello scegliere la traettoria ideale con cui affrontare ogni singola curva. Di contro, si ha il vantaggio che le piste sono pulite, lisce e veloci, premiando uno stile di guida più tecnico e agile. Essendo, di fatto i circuiti più veloci del gioco, sono anche i più stretti. Incontriamo qui il secondo circuito segreto, di cui trovate una descrizione nella sezione dedicata.





Miglior tempo sul circuito 1: 12.85"

Il primo circuito è certamente il più facile, con curve abbordabili e una pista sufficientemente larga per consentire i sorpassi più spericolati. Approfittatene perché dopo le cose si faranno più difficili.



Miglior tempo sul circuito 1: 12.85"

Secondo alcuni, la pianta di questo circuito è un'imita-zione spudorata di quella di *Ridge Racer*. Comunque sia, fate attenzione all'insidiosissima serie di curve che precedono l'accesso al rettilineo finale.

SURF SISTER

NOME: Surf Sister
PAESE DI PROVENIENZA: Australia
ETA': Maleducati! Non si chiede mai l'età a una signorina!
DESCRIZIONE: Bionda, affascinante, bellissima! Il classico tipo di ragazza che vorremmo incontrare in spiaggia, al posto della solita buzzicona che ci tocca ogni estate. Oltretutto, è intelligentissima, al punto di essersi laureata in Ingegneria Meccanica al Politecnico di Sidney. Per questo, forse, nutre un disprezzo profondo nei confronti di Biff, che considera alla stregua di un animale inferiore, e contro cui si accanisce durante la gara. Perfettamente autocosciente del proprio fascino, lo usa scorrettamente per attirare gli altri concorrenti per poi buttarli fuori pista. Proprio un bel tipino...



VETTURA: Un vecchio maggiolone Volkswagen decappottabile, con enormi ruotoni per affrontare meglio la sabbia e giganteschi tubi di scappamento cromati. Veloce, ma dotata di scarsa accelerazione, specie alla partenza, in cui il peso eccessivo la penalizza in maniera davvero notevole.
ARMI: Palloni da spiaggia che fuoriescono dalle ruote e spingono fuori le altre monoposto. Il suo sguardo magnetico attira gli avversari per poterli poi colpire agevolmente.
PUGNO: Beach Towel Flick

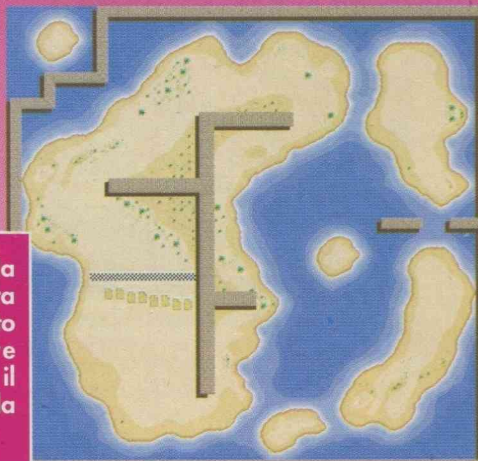
CIRCUITI CASALINGHI: Sabbia, acqua e sole. Questi i tre ingredienti essenziali di cui i circuiti di Surf Sister sono composti. Di questi, probabilmente, sabbia e acqua sono gli elementi più ostici, visto che manifestano la sgradevole tendenza a far slittare le ruote delle varie monoposto, causando loro facilmente dei testa-coda. Ma c'è di più: la sabbia ai lati della pista è fangosa e imprimerà una forte decelerazione a tutti coloro che avranno la sventura di capitarvi sopra.





Miglior tempo sul circuito 1: 7.71"

Il primo circuito ricorda molto quello di Koopa Beach del caro vecchio *Super Mario Kart*. Non ci sono grosse osservazioni da fare, visto che non sono disponibili particolari scorciatoie o pericoli di sorta.



Miglior tempo sul circuito 2: 8.03"

Circuito velocissimo, si caratterizza per la possibilità che offre ai piloti di scegliere tra due diverse opzioni: fare il giro completo su quattro isolette, oppure rimanere sull'isola più grande "circumnavigando" il muro di cinta. Quest'ultima scelta si rivela certamente la piu' conveniente...



Miglior tempo sul circuito 3: 7.39"

Niente da segnalare, se non la straordinaria somiglianza che la forma di quest'isola presenta con il profilo del continente australiano. Fate attenzione al terribile "gomito" che vi attende dopo il rettilineo iniziale!

HELMUT





NOME: Helmut
PAESE DI PROVENIENZA: Germania
ETA': Sconosciuta, ma certamente notevole
DESCRIZIONE: Secondo, per anzianità solamente a Hodja, con cui condivide la passione per il volo. Tra i piloti, è forse il più temuto, a causa della tenacità con cui persegue i propri obiettivi. In particolare, ha la terribile abitudine di "prendere di mira" qualche avversario per cui prova antipatia e di rimanergli attaccato alla costole per tutta la durata della gara, cercando in tutti i modi di buttarlo fuori pista. Decisamente da evitare.
AUTO: Un bizzarro incrocio tra un triplano stile "Barone Rosso" della Prima Guerra Mondiale e un vecchio modello di Mercedes da corsa.
Ma non fatevi ingannare dall'apparenza: nonostante l'aspetto da trabiccolo vetusto, questa monoposto non ha rivali per quanto riguarda aderenza e manovrabilità.
ARMI: Spinning Side Saws per squarciare le gomme degli avversari. Il Triplano consente invece di superarli "al volo".
PUGNO: Walking Stick Strike
CIRCUITI CASALINGHI: Hanno per sfondo un vecchio aereoporto in disuso dai tempi della Grande Guerra. Caratterizzate da un elevato numero di curve piuttosto impegnative, sono le piste ideali per perfezionare la tecnica di "Sbandata Controllata". Fondamentalmente, questa consiste nell'entrare in curva ad alta velocità, lasciando il pulsante dell'acceleratore un istante prima di aver raggiunto l'apice della curva, sterzando bruscamente nella direzione della curva stessa, e riprendendo quasi istantaneamente l'acceleratore. Così facendo, si provoca una perdita di aderenza delle ruote posteriori, con una conseguente sbandata all'interno della curva, tuttavia, se la manovra è stata eseguita correttamente, le ruote dovrebbero riguadagnare aderenza giusto all'uscita della variante, consentendo di uscire da quest'ultima col giusto assetto e con una velocità decisamente superiore a quella consentita dalle tecniche di guida più tradizionali.
Attenzione però: le vetture caratterizzate da un coefficiente di aderenza troppo elevato (come quella di Hodja, ad esempio), potrebbero avere dei problemi con questa tecnica, poiché recuperano aderenza troppo velocemente causando un effetto di "sovrasterzo" (la vettura tende a stringere ancora di più la variante, col rischio di uscire di pista all'interno della variante stessa, coll'azzardo di entrare in collisione con altre monoposto impegnate in una manovra di sorpasso!).

Dei tre circuiti è certamente il più veloce e meno impegnativo, l'unica curva che riduce in maniera sensibile la velocità media è quella subito all'uscita del rettilineo di partenza, che deve essere affrontata con grande cautela, specie in condizioni di pista affollata!

Miglior tempo sul circuito 1: 11.19"

Notevolmente più lenta del circuito 1, la seconda pista è un vero e proprio tormentone di curve, tornanti e chicane. Per aiutarvi a determinare la traettoria che consente il miglior approccio aogni variante, vi può agevolare seguire le tracce lasciate sull'asfalto dai concorrenti delle gare precedenti...

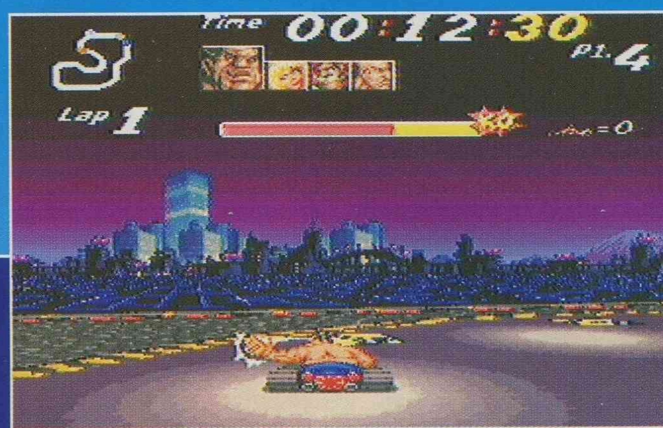
Miglior tempo sul circuito 2: 12.65"

Un vero esasperante parossismo di curve a gomito, e ad angolo retto rendono, di fatto questa pista tra le più lente e impegnative di tutto il gioco. Cercate di sfruttare al massimo le potenzialità della vostra vettura, colpendo nel contempo, gli avversari nei rispettivi punti deboli!

Miglior tempo sul circuito 3: 13.89"

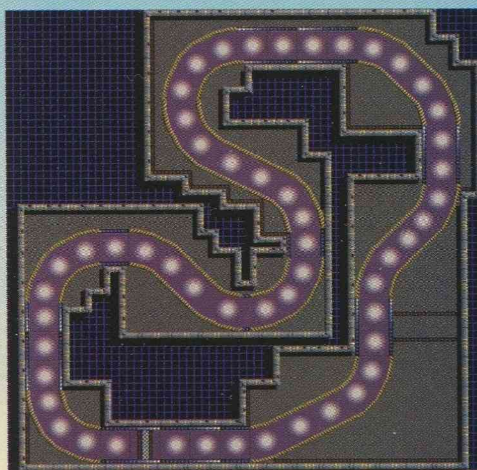
SUMO SAN





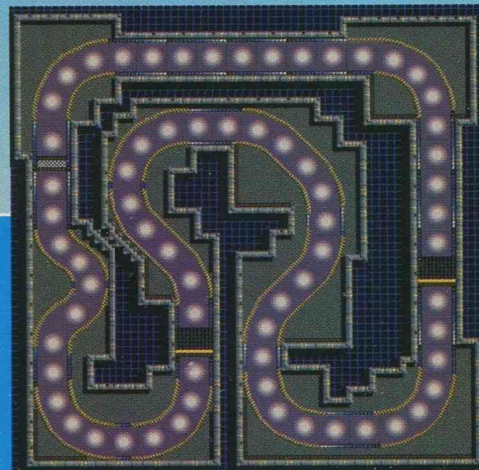
NOME: Sumo San
PAESE DI PROVENIENZA: Giappone
ETA': Sconosciuta, per cause di forza maggiore (Sumo San proviene dal futuro)
DESCRIZIONE: Forse il più misterioso di tutti i concorrenti, Sumo San ha, tra le particolarità che lo caratterizzano, una mole di tutto rispetto, una provenienza avvolta nel mistero più fitto (pare che questo enorme lottatore di Sumo provenga dal Giappone del ventiseiesimo secolo!), nonché la più ipertecnologica monoposto dell'intero parco macchine. Le sue passioni sono due: le gare automobilistiche e l'elettronica, con cui si diverte a realizzare stravaganti congegni che, montati sulla sua vettura, gli consentono di giocare degli sgradevoli scherzetti alle macchine dei concorrenti avversari.
VETTURA: Più simile a un carro armato che a una monoposto per gare automobilistiche, la vettura di Sumo San si distingue dalle altre per i grossi cingoli che sostituiscono le ruote, e che le consentono, se non una grande velocità, un'aderenza e una maneggevolezza di tutto rispetto!
ARMI: Il suo "Sumo Splash" può letteralmente spazzare via tutti coloro che non avranno l'accortezza di stare abbastanza lontani dalla sua monoposto cingolata, mentre il suo "Electric Shock" è pane per i denti dei concorrenti che prediligono il gioco duro.
PUGNO: Sumo Slap

CIRCUITI CASALINGHI: I circuiti di Sumo San hanno come sfondo una città futuristica, sullo stile di Blade Runner. Lo stesso look riguarda anche le piste, costituite di metallo lucido e illuminate da un'inquietante luce al neon. Particolarmente contorte, occasionalmente interrotte, richiedono un'approccio più che cauto, una grande abilità di guida, un'ottima aderenza nonché un saggio e discriminato uso del turbo. Insomma, non fanno proprio per voi, quindi stateci attenti. Per inciso, qui compare il terzo circuito segreto, di cui trovate la descrizione più avanti!



Miglior tempo sul circuito 1: 10.97"

Abbastanza semplice, ma non per questo meno insidioso, il primo circuito si caratterizza per una quasi totale mancanza di rettinei di rilievo, il che tende ad allungarne i tempi di percorrenza, a rendere estremamente rischiosi i sorpassi, e ancora più rischioso l'uso del turbo!

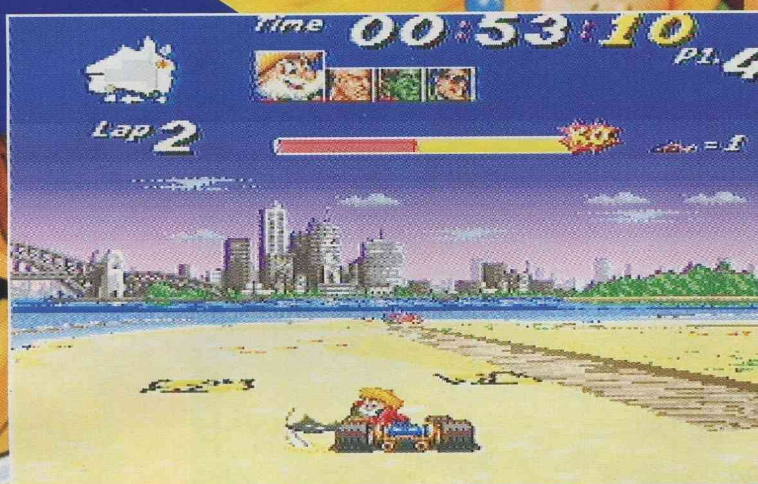


Miglior tempo sul circuito 2: 14.31"

Più veloce, ma anche più pericoloso del suo predecessore, il secondo circuito presenta come azzardi principali due interruzioni e una Chicane assassina in prossimità del traguardo. È un vero e proprio inferno per le vetture con scarsa aderenza e manovrabilità!

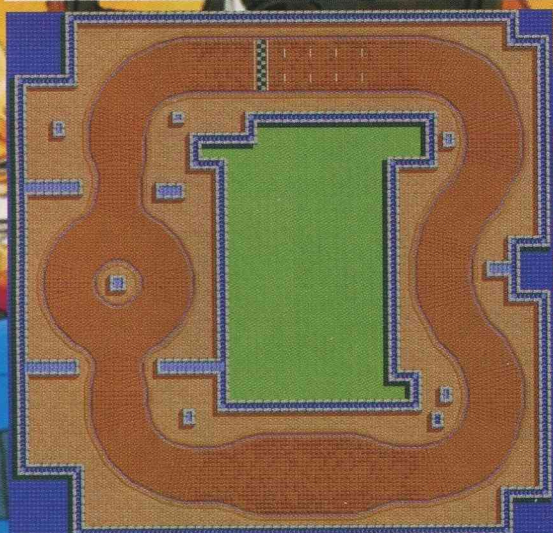
HODJA





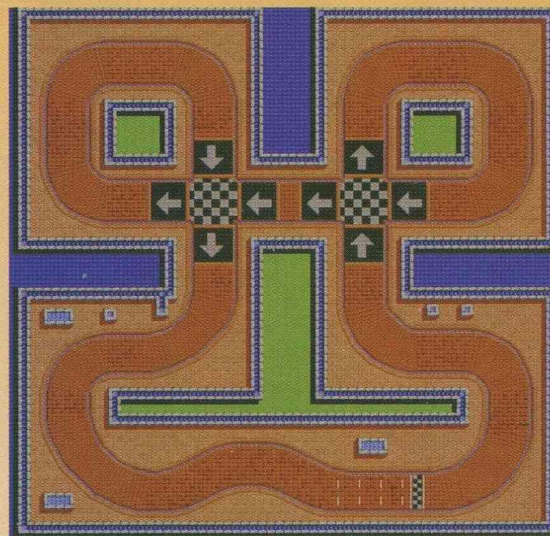
NOME: Hodja
PAESE DI PROVENIENZA: Turchia
ETA': Poco più di quattrocento anni
DESCRIZIONE: Un gentile, saggio, amichevole vecchio mago con la passione per l'automobilismo oltre che per lo humor. Di indole pacifica, e di temperamento assolutamente non violento, Hodja ama la corsa in sé e preferisce rispondere agli attacchi degli avversari con lo stile di guida da grande campione, piuttosto che rispondere con la forza alla forza. Persino i suoi incantesimi sono molto "tranquilli", anche se piuttosto efficaci nella gestione della gara. Come avversario è forse il più temibile, proprio a causa della sua grande abilità al volante.
VETTURA: Un tappeto volante, con attaccate quattro ruote sono il bizzarro veicolo scelto da Hodja per partecipare alla competizione. Le sue prestazioni, di per sé, non sono eccezionali, ma Hodja compensa le lacune più gravi con l'uso della magia!
ARMI: Il potere di levitazione (Magic Cushion) consente ad Hodja di trasformare la vettura in un tappeto volante in grado di sorvolare avversari e ostacoli (anche se non può comunque uscire dai limiti del percorso). Il campo di forza è utile per respingere gli avversari più pericolosi, il cui contatto potrebbe compromettere la gara, data la scarsa resistenza del tappeto agli urti con le altre monoposto!
PUGNO: Rubber Ottoman Dagger Swipe
CIRCUITI CASALINGHI: Ambientati nella misteriosa Istanbul, i circuiti di Hodja sono certamente i più pericolosi dell'intero gioco. La strada ciottolosa e dissestata, nonché i bordi dei marciapiedi sembrano fatti apposta per massacrare le sospensioni delle vetture in gara. Le vecchie fognature, utilizzabili dai piloti, possono rappresentare delle comode scorciatoie o lunghe deviazioni, a seconda dei casi. A complicare tutto, la dimensione trasversale della pista, estremamente stretta e insidiosa, e i letali incroci, vere e proprie roulette russe per i concorrenti che vi transitano! Non a caso, l'ultimo, e più difficile tra i percorsi segreti, appartiene proprio ad Hodja...

Il più facile e lineare dei tre percorsi, con curve abbordabili e ampi tratti che sembrano fatti apposta per agevolare i sorpassi. Occhio alla "rotonda" subito dopo il traguardo...



Miglior tempo sul circuito 1: 8.29"

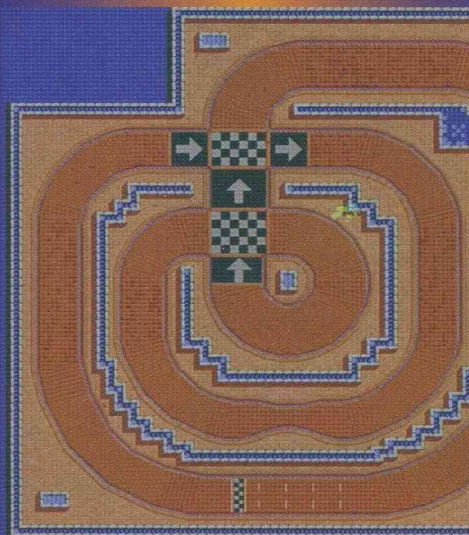
La pianta di questa pista ricorda la faccia di un mostricciattolo, con due occhi, il naso e la bocca. Tuttavia, a dispetto della sua apparente spensieratezza, il secondo circuito è un vero e proprio incubo per tutti i corridori, ad eccezione dello stesso Hodja, la cui capacità di levitare gli permette di passare indenne i due terrificanti incroci, vere e proprie trappole per le vetture più lente!



Miglior tempo sul circuito 1: 8.29"

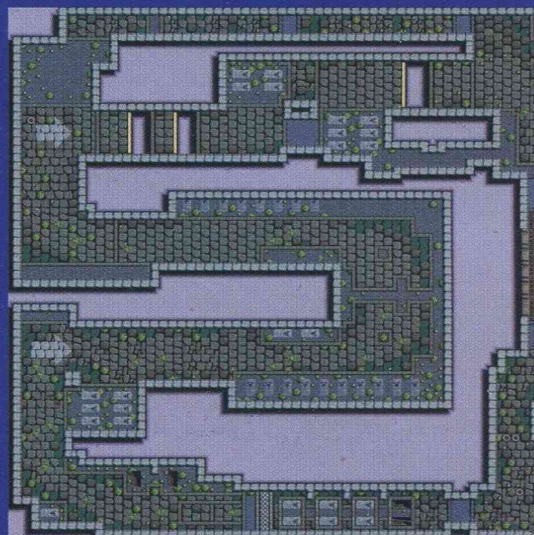
CIRCUITI SEGRETI

Nel gioco, oltre ai 20 circuiti di cui abbiamo parlato nelle pagine precedenti, sono incluse altre quattro piste "segrete"!
Per ottenerne l'accesso dovrete giocare al livello Medium e ottenere il Bronzo e l'Argento, per poi ottenere l'Oro affrontando il livello in difficoltà Hard.
Così facendo, i circuiti speciali verranno inclusi nella Gold Cup, inoltre, potranno essere impiegati in una sfida contro un altro giocatore nell'opzione Practice.
Eccovene dunque una sintetica, ma quantomai utile, presentazione:



Progettato, pare, dallo stesso Hodja, il quarto circuito speciale ne riflette la stessa mentalità e lo stesso modo di pensare: contorto ed intrigante. In effetti, a ben vedere, la pista non è altro che un'enorme spirale, con due terribili incroci e delle strettoie a tradi-mento, che vi faranno trattenere il fiato in più di un'occasione!

Miglior tempo sul circuito: 17.02"



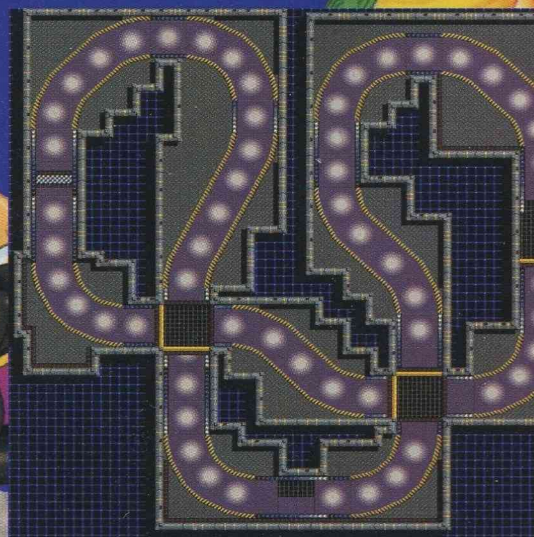
Ambientato nello stesso sinistro maniero in cui hanno luogo le gare di Frank, il primo circuito segreto è infestato dalle stesse curve ad angolo retto che caratterizzavano le altre piste del lugubre personaggio. Terribile e insidioso, darà del filo da torcere soprattutto alle vetture più veloci!

Miglior tempo sul circuito : 14.30"



Il primo circuito al mondo che confluisce direttamente su un'autostrada! Quattro curve da brivido metteranno alla prova la tecnica dei piloti più abili ed esperti, mentre le contenute dimensioni trasversali del circuito renderanno impossibili i sorpassi, se non nei due ampi rettilinei paralleli, insomma, una pista per virtuosi del volante, come lo stesso Raphael, che è chiamato a farne gli onori di casa!

Miglior tempo sul circuito: 15.16"



Essendo ambientato nell'"habitat" artificiale di Sumo San, il terzo circuito non poteva che favorire la vettura cingolata del panciuto guidatore. Curve a gomito, interruzioni e incroci terribili renderanno questa gara un paradiso per aspiranti becchini. Da prendere con le pinze (quelle dei freni, ovviamente!).

Miglior tempo sul circuito: 14.84"



TEST: SEI UN VERO VIDEOGIOCATORE?

Rispondete alle dieci domande seguenti e poi andate a controllare il risultato in fondo: potrete leggere un profilo della vostra personalità videoludica.

•1- Per voi Out Run è:

A) Uno snack ai cinque cereali
B) Una simulazione di fuga da un carcere
C) Un gioco di guida su Ferrari Testarossa

•2- Chi è Earthworm Jim?

A) Il nome affettuoso che Dupont dà al suo naso
B) Un famoso idraulico videoludico
C) Il lombricone armato di blaster della Shiny Entertainment

•3- Come usate le cartucce?

A) Per caricare il fucile con cui sparate a vista su Apecar
B) Per inserirle nel carrello del CD-ROM del Saturn
C) Per giocarci con la vostra console preferita

•4- Chi è Random?

A) Un colonnello sudista durante la Guerra di Secessione
B) Un'istruzione BASIC per programmare rompicapo
C) Il mitico capo-redattore sovrappeso (non è vero! Sto dimagrendo! Ho perso ben sei chili! NdRandom) di Gippì

•5- Cosa esclama Rayden (Mortal Kombat) quando si lancia nel suo attacco preferito?

A)Mammabuttalapastaaahhh
B) Sho Ryu Ken!
C) Ayubabalé!

•6- Chi è il protagonista del più famoso gioco di piattaforme per Mega Drive

A) Saffarrigna
B) Knuckles
C) Sonic

•7- Quale casa di software ha prodotto il famoso Bingostar Fighter 2 per Konix Multisystem?

A) Brahma Indian Software
B) Renegade
C) Bandai

•8- Fever Pitch è una simulazione sportiva... Ma di quale sport?

A) Pelota basca
B) Tennis
C) Calcio

ULTIME DUE DOMANDE: PER VERI ESPERTI!!!

•9- Pengo era:

A) Una simulazione sportiva
B) Un rompicapo coin-op con elementi arcade
C) Una diffusissima console portatile Atari a forma di pinguino

•10- Chi era il programmatore di Pitfall?

A) Trip Hawkins
B) David Crane
C) Michael Jackson

CONTROLLATE I PUNTEGGI
Controllate qui sotto i punteggi relativi alle risposte che avete dato e andate a leggere il profilo relativo.
1: A-1, B-3, C-5; 2: A-1, B-3, C-5; 3: A-1, B-3, C-5; 4: A-1, B-3, C-5; 5: A-1, B-3, C-5; 6: A-1, B-3, C-5; 7: A-5, B-3, C-1; 8: A-1, B-3, C-5; 9: A-3, B-5, C-1; 10: A-3, B-5, C-1.

PROFILO 1 (da 10 a 23 punti)
Avete comprato questa copia di Game Power per sbaglio, pensando che si trattasse dell'ultimo numero del vostro amato mensile "Il Cavallo" credendo che le immagini fossero sbiadite o sfocate. Niente di grave, ora che avete conosciuto il magico mondo dei videogiochi per console potrete continuare ad acquistare la rivista (senza pretendere sella e frustino). Per voi il naso di Dupont è effettivamente un enigma della natura, ma non vi interessa comprenderlo.

PROFILO 2 (da 24 a 37 punti)
I videogiochi vi piacciono, ma non avete mai avuto molto tempo per conoscerli a fondo e giocarli come vorreste. Non c'è problema: con un bel Game Boy potrete giocare in ufficio, a scuola, a letto e durante la cena. Cercate di approfondire l'argomento continuando a comprare Gheim Pauà, che vi fornisce sempre tutte le informazioni di cui avete bisogno. Anche per voi il naso di Dupont è un mistero insolubile, ma vi state avvicinando alla comprensione della sua vera natura.

PROFILO 3 (da 38 a 50 punti)
Siete dei veri maniaci, detentori della Fiamma Imperitura di Hyper Olympics, più veloci di Sonic e più furbi di Mario (e sicuramente più belli di Vordak). Il vostro unico scopo nella vita è superare quel livello, abbattere quel record e sconfiggere quel mostro finale, sfrecciando in testa alle "Hall of Fame" di cartucce e CD. Game Power, per voi, è un po' come una seconda Bibbia, un appuntamento fisso con il vostro mondo, quello delle console. Il naso di Dupont rappresenta per voi, l'inalienabile realtà che si cela (ben poco) dietro una velata ironia cosmogonica... La creazione di nuove e più profonde caccole là dove nessuna narice era mai giunta prima.

TROVA L'INIZIALE

Rispondete alle domande e prendete le iniziali di ogni risposta: scoprirete una frase segreta che sarà la nuova parola d'ordine dei lettori di Game Power.

Domande

1) Lo sparatutto nei caricamenti di dati della PlayStation
2) La casa del Jaguar
3) Il programmatore di Defender (cognome)
4) Una famosa casa di giochi di ruolo per console
5) Gioco di rompicapo simile a Tetris
6) Simulazione automobilistica di Ferrari
7) La casa del coin-op di Mortal Kombat 2
8) Una software house famosa per i giochi sportivi
9) Gli sviluppatori di Donkey Kong Country
10) Avventuroso archeologo protagonista di svariati videogiochi
11) Fa girare Virtua Fighter
12) Le tartarughe mutanti (nome completo in inglese)
13) Il ninja di Samurai Shodown
14) Il più famoso cetaceo videoludico
15) Gioco d'azione arcade con bombe, mostri e muri
16) Un lombrico pieno d'iniziativa
17) Il prefisso più usato dalla Nintendo
18) Primo e mitico film sulla realtà virtuale e sui videogiochi

Soluzione:
1) Galaga, 2) Atari, 3) Minter, 4) Enix, 5) Puyo Puyo, 6) Out Run, 7) Williams, 8) Electronic Arts, 9) Rare, 10) Indiana Jones, 11) Saturn, 12) Teenage Mutant Ninja Turtles, 13) Hanzo, 14) Ecco, 15) Bomberman, 16) Earthworm Jim, 17) Super, 18) Tron.
La frase segreta è: GAME POWER IS THE BEST


ZETA
L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI


GAME
power

L'UOMO RAGGIO della Ubi Soft

Un nuovo platform? E chi ne ha bisogno? Ma forse questa volta si tratta di qualcosa di veramente diverso... Diamo un'occhiata all'ultimo sforzo dei programmatori della Ubi Soft.



Questa immagine, tratta dalla versione PS-X, rende perfettamente l'idea dello stile "cartoon".

Come forse avrete già appreso, la Ubi Soft ha recentemente aperto degli uffici qui in Italia (proprio a Milano che, come sapete, è anche la sede della redazione). Questo dimostra che il mercato videoludico italiano si sta rivelando sempre più interessante per le software house estere, che non lo considerano più, come in passato, un componente non meglio specificato della voce "other" nelle classifiche di vendita, ma un luogo importante per le operazioni di marketing e di distribuzione dei propri prodotti. Questa casa, comunque, ha praticamente inaugurato la nuova apertura con un titolo che si annuncia molto interessante, soprattutto per gli appassionati di giochi di piattaforme.

Rayman, questo il nome del gioco e del personaggio protagonista, è un titolo che sembra riassumere in sé tutte le caratteristiche e le trovate migliori nel campo dei giochi di piattaforme, con grafica da cartone animato, una notevole fluidità di scrolling e di movimento e un sonoro di ottima qualità. Il giocatore dovrà controllare Rayman tra dirupi scoscesi, acque profonde infestate da piraña, e molto altro ancora. Inoltre potrete avvalervi di numerose "mosse speciali" e armi che possono essere combinate in vario modo e potenziate durante il corso del gioco, man mano che progredite nei livelli.



I nemici che Rayman dovrà affrontare non rientrano in quel tipo di fauna universalmente riconosciuta come terrestre.



Le ambientazioni sono quanto di più folle mente umana possa immaginare, ma questo non significa che il gioco perde in divertimento, anzi!

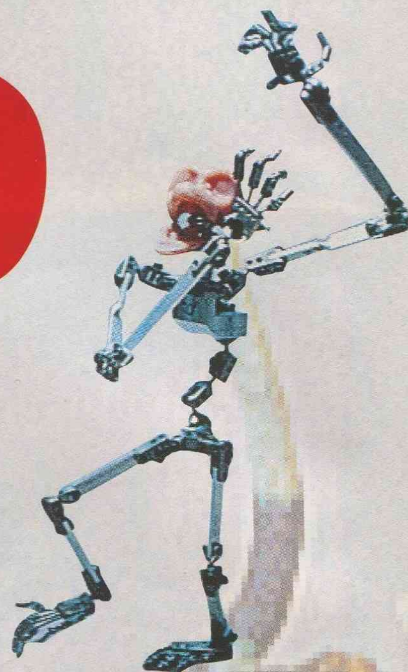
In cifre, *Rayman* offre sessanta livelli divisi in sei mondi differenti, un numero illimitato di trappole e trabocchetti, nonché passaggi segreti, cinquanta personaggi diversi disegnati a mano da esperti di cartoni animati e animazioni con 65.000 colori e 60 frame per secondo: niente male, vero?

Rayman verrà convertito su tutte le maggiori console dell'ultima generazione: Jaguar, PlayStation, Saturn e 32X (nonché CD-ROM per PC e IBM compatibili). Inutile dire che non appena avremo a disposizione la versione definitiva pubblicheremo la recensione completa, quindi scaldate i vostri joypad e tenete d'occhio i prossimi numeri di Game Power!

• Scarlet

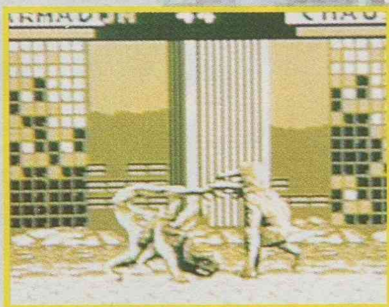


L'ISTINTO ANIMALE



È in arrivo un picchiaduro veramente violento e duro: i protagonisti non sono super guerrieri cibernetici e nemmeno esperti di arti marziali, ma King Kong, Godzilla e Company: si tratta di Primal Rage, l'ultimo successo arcade di casa Time Warner.

La Time Warner Interactive, casa che sta preparando su licenza della Sega la versione per Saturn di *Virtua Racing*, ha in progetto una versione casalinga del picchiaduro più bestiale in circolazione da diverso tempo nelle varie salegiochi d'Italia: *Primal Rage*.
Il gioco, convertito per tutte le principali console casalinghe, è previsto per il 24 agosto (anche se noi dovremo aspettare un po' in più) per Mega Drive, Super Nintendo, Game Gear, NES, Game Boy, e entro il 14 novembre per Saturn, 32X, 3DO, PlayStation e Jaguar. Tutte le versioni verranno sviluppate e distrubuite dalla Time Warner, tranne quella per 3DO che uscirà sotto etichetta Goldstar.
"Per una software house, supportare un gioco su così tante piattaforme è un affare senza precedenti" ha commentato Mark Beaumont,









Sopra e a sinistra: alcune immagini di gioco di Primal Rage, rispettivamente per Game Boy, Mega Drive e Game Gear.
Di fianco, invece, potete ammirare uno dei modellisti della Time Warner mentre rifinisce il dinosauro che verrà poi digitalizzato a passo uno e inserito all'interno del gioco.











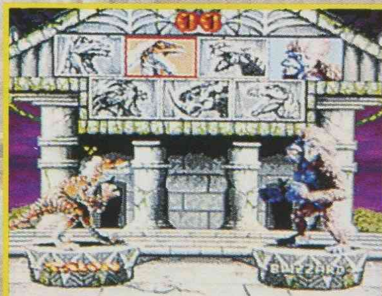
vice Presidente della TWI. "Abbiamo scelto una politica aggressiva dopo il grande successo riscosso dalla versione coin-op. Sappiamo di avere sotto mano un hit notevole e abbiamo intenzione di fare una campagna pubblicitaria adeguata, nonché manifestazioni e attività on-line."
Come tutti saprete *Primal Rage* è un picchiaduro a incontri in cui dovrete affrontare sette mostri preistorici da film Ogni personaggio ha uno stile di combattimento diverso e oltre settanta combinazioni di mosse, incluse mosse segrete, combo, sequenze finali (tipo le "fatalities" di *Mortal Kombat*), ecc. Anche la matrice di collisione degli sprite è molto ben realizzata e precisa, e assicura una giocabilità priva di intoppi o imperfezioni.
I programmatori della Time Warner hanno dichiarato di voler creare versioni il più fedele possibile all'originale coin-op, e, a questo scopo, hanno usato il codice originale riaggiustandolo per ogni singola macchina. Alcune delle versioni casalinghe, inoltre, avranno opzioni in più rispetto all'arcade, come un torneo quattro contro quattro o una lotta senza quartiere fra i vari mostri.

• Scarlet





Sopra e in alto altre immagini delle varie versioni del gioco. *Qui a destra*, Paula, modellista della TWI, sta ultimando la colorazione del modellino di Blizzard. *Più in alto*, nell'immagine tonda, il robot su cui viene costruito uno dei dinosauri. Muovendo le articolazioni è si ottentono le varie mosse.



La schermata di selezione dei personaggi come appare nella versione MD.



Diablo, sullo schermo del GG, sta soccombendo alla forza di Blizzard.



Una lotta tra dinosauri sul monocromatico Nintendo: Talon contro Sauron.

MARKET

Mentre le multinazionali dell'electronic entertainment si sforzano di commercializzare nel modo più rapido ed efficace le console della "Nuova Generazione", agli utenti-consumatori è richiesto uno sforzo sempre più pesante per interpretare correttamente i segnali del mercato: Game Power viene in aiuto dei suoi lettori con questa guida, parziale ma approfondita, ai segreti del marketing e delle sue applicazioni nel segmento dei videogiochi.

È indubbio che il mercato videoludico stia attraversando, in questi mesi, una delle stagioni più dinamiche e convulse della sua storia: la tecnologia a 16 bit sta lentamente ma inesorabilmente tramontando e il passaggio a piattaforme più evolute permette alle case produttrici di rimescolare le carte, rimettendo in discussione gerarchie e rapporti di potere che si credevano ormai consolidati. Quando un mercato attraversa una transizione così radicale, la tecnologia non è l'unica arma a disposizione dei produttori, e spesso non è nemmeno la più importante: alla Sony, per esempio, ancora adesso si leccano le ferite per la mancata affermazione dello standard Betamax, sconfitto dal VHS nonostante fosse intrinsecamente superiore. Evidentemente, in quel caso, gli ingegneri dei reparti Ricerca & Sviluppo e Produzione hanno fatto fino in fondo il proprio lavoro, mentre i direttori del Marketing hanno commesso qualche errore: se è vero, quindi, che un prodotto tecnologicamente inadeguato non può (quasi) mai essere venduto con successo, è altrettanto vero che anche il migliore dei prodotti è destinato al fallimento se non viene supportato da un'efficace strategia di marketing.

Attenzione, però: marketing non è sinonimo di pubblicità. Con questo termine si indicano tutte le operazioni che un'impresa mette in atto per collocare nel modo migliore il proprio prodotto sul mercato.

Rientrano quindi nella definizione fasi tra loro diversissime come la scelta del colore di una nuova console, la definizione del prezzo di vendita, i rapporti con gli sviluppatori terze parti e (anche, ma non solo) le campagne pubblicitarie di supporto.

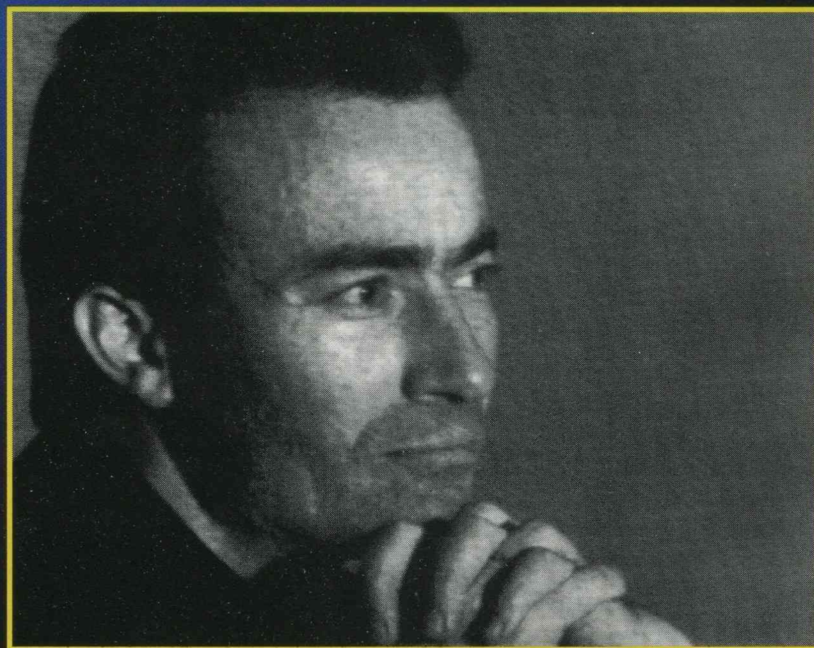
INQUADRARE IL BERSAGLIO E FARE FUOCO

Il presupposto logico di qualsiasi azione di marketing è comunque l'individuazione di un pubblico di riferimento: il cosiddetto "target" intorno al quale si costruisce il proprio prodotto. Ogni prodotto viene concepito, realizzato e venduto per soddisfare un bisogno manifestato da un gruppo di persone: nel caso dei videogiochi domestici si tratta di un bisogno (vivere un'esperienza ludica interattiva in forma elettronica nell'intimità della propria casa) che è ormai ben presente e radicato presso la popolazione giovanile dei paesi economicamente sviluppati; agli albori del mercato, però, questo bisogno esisteva solo in forma inconscia nei potenziali acquirenti. Il ruolo del marketing per le industrie del settore, quindi, era radicalmente diverso rispetto ai giorni nostri: nei primi anni '80 la Atari doveva convincere i clienti dei grandi magazzini che i loro figli potevano divertirsi da matti attaccando un VCS 2600 al televisore del salotto; dieci anni dopo la Sega convinceva i teenager americani che il Mega Drive era molto più "cool" del Super Nintendo.

Il processo di targeting diventa quindi sempre più complesso e articolato a mano a mano che il settore cresce e la concorrenza interna si fa più aspra: ogni competitore cerca di differenziarsi indirizzando il proprio prodotto a una categoria ben definita di consumatori. Dopo aver reinventato dal nulla il mercato delle console, per esempio, la Nintendo ha intuito l'esistenza di un nuovo tipo di bisogno (la trasportabilità) e ha creato il Game Boy, vendendo in milioni di esemplari un prodotto che i consumatori non sapevano ancora di desiderare. Quando però il settore diventa maturo e la competizione fra i produttori si fa totale, come è ormai avvenuto da qualche anno nel mercato dei videogiochi, allora tutte le nicchie vengono occupate e non c'è più spazio per differenziarsi. La defini-



Un'immagine di *Ridge Racer*


Trip Hawkins, l'uomo dietro al progetto del 3DO Interactive Multiplayer.

KOMBAT

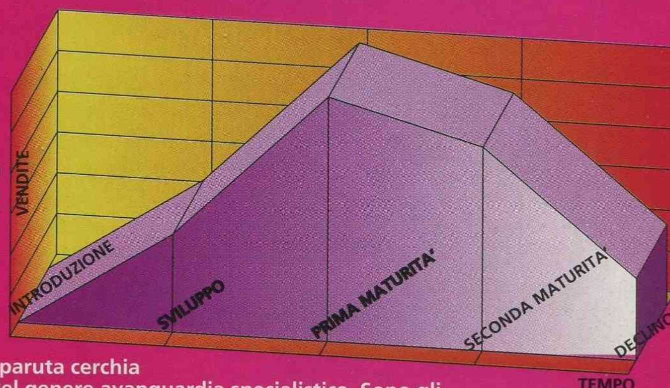
zione del target, a questo punto, perde di importanza: il profilo dell'acquirente-tipo (maschio, giovane, con gusti e abitudini di consumo ben precisi) è infatti ormai acquisita, ed è difficile che possano manifestarsi bisogni sostanzialmente diversi da quelli che già si conoscono. La differenziazione si gioca allora sul progressivo miglioramento di prodotti già esistenti: in forme tecnologicamente diverse, infatti, si soddisfano gli stessi bisogni sia con una PlayStation che con un Master System.

PRODOTTI, PRODOTTI, PRODOTTI!

Una volta stabilito il target, l'impresa definisce le caratteristiche del prodotto. Questa fase, nel caso dei videogiochi, investe contemporaneamente sia il lato hardware che quello software: le console e le cartucce (o i CD), infatti, sono inscindibilmente legati fra loro. Produrre una macchina tecnologicamente eccezionale sarà inutile se nel contempo non si offre una gamma vasta e articolata di giochi; parallelamente, non è neanche ipotizzabile l'idea di vendere titoli per una macchina che non è ancora uscita. Prodotti legati da questo tipo di relazione (come le musicassette e i lettori, la benzina e le autovetture, gli scarponi e gli sci, ecc.) si definiscono "complementari" e devono sempre essere considerati congiuntamente. Quando la Nintendo, ad esempio, dichiara di voler produrre giochi su cartuccia per l'Ultra 64, fa una valutazione economica che riguarda nel complesso l'intero business: si conquista un'ampia base di hardware installato (vendendo le macchine a un prezzo molto aggressivo, al limite anche sottocosto) e si realizzano i profitti con i diritti di manifattura delle cartucce. Questa strategia, detta del "Cavallo di Troia"

BIOGRAFIA DI UN PRODOTTO VIDEOLUDICO

Una delle colonne portanti delle teorie di marketing è il modello del "ciclo di vita del prodotto": secondo questo assunto, tanto caro a Trip Hawkins, la diffusione di un prodotto nel tempo segue un andamento "a onda" che può essere schematizzato in cinque fasi.





❶ INTRODUZIONE

Il prodotto comincia a diffondersi presso una sparuta cerchia di utenti appassionati, del genere avanguardia specialistica. Sono gli "innovatori", disposti all'acquisto anche in assenza di comunicazioni pubblicitarie, come coloro che hanno sborsato, a scatola chiusa, quasi due milioni per accaparrarsi le prime PlayStation giunte in Italia durante la scorsa stagione natalizia: solo per giocare a *Ridge Racer* sotto l'albero.



❷ SVILUPPO

Per un tipico effetto tam-tam di influenza personale, l'adozione del prodotto prende piede presso un'altra categoria di utenti, un po' più numerosa e meno specializzata. Sono i "pionieri", tipicamente giovani, di elevato stato sociale e con buon livello di reddito: in questa categoria potremmo mettere coloro che hanno acquistato negli ultimi tempi un Saturn, ancora prima della distribuzione ufficiale e quindi in assenza di ogni sostegno pubblicitario.



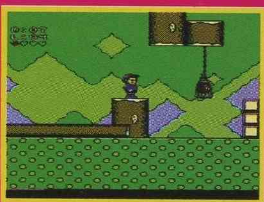
❸ PRIMA MATURITA'

Qui la pubblicità comincia a giocare un ruolo importante. Massicce campagne promozionali inducono la "maggioranza anticipatrice" ad adottare diffusamente il prodotto. Questa categoria di acquirenti è competente, ma si muove all'interno dei circuiti tradizionali della distribuzione ufficiale. Attualmente in Italia nessun prodotto è in questa fase, che è invece attribuibile al 3DO sul mercato inglese.



❹ SECONDA MATURITA'

L'acquisto del prodotto è ormai divenuto un must nel mercato. "Tutti ce l'hanno quindi lo voglio anch'io": è questo il meccanismo che, insieme alle persistenti campagne pubblicitarie, spinge la "maggioranza ritardataria" ad adeguarsi. SNES e Mega Drive non possono essere ancora inseriti nella fase di declino: più appropriato, invece, collocarli nell'area della seconda maturità, nella quale stazioneranno ancora per qualche mese.



❺ DECLINO

Il prodotto è commercialmente superato e perde di interesse. Cessa del tutto il sostegno pubblicitario, mentre è forte la spinta promozionale in termini di sconti sul prezzo di listino. Prima che venisse annunciata la cessazione definitiva della produzione, il NES ha vissuto con grande dignità la propria fase di declino, soprattutto negli Stati Uniti, dove, dopo il restyling, ha continuato a vendere grazie al prezzo bassissimo.

GLOSSARIO

BETAMAX VS VHS

Già all'inizio degli anni '70 gli analisti di mercato individuano, in Giappone come in USA e in Europa, l'emergere di un nuovo bisogno: i consumatori potevano essere interessati all'acquisto di un'apparecchiatura che permettesse di registrare su nastro magnetico le immagini video, per riprodurle sullo schermo del televisore di casa. Solo nel 1975, però, i primi videoregistratori domestici sono pronti per essere prodotti e lanciati su un mercato di massa. Similmente a quanto accade oggi nel caso dei videogiochi, è fondamentale per i concorrenti imporre il proprio prodotto come standard planetario: la posta in palio è quindi altissima, ma il vincitore può essere solo uno. I due grandi contendenti sono il VHS e il Betamax: quest'ultimo, prodotto dalla Sony, è unanimemente considerato il migliore dal punto di vista tecnologico, per la superiore qualità video. Paradossalmente, però, sarà il VHS ad imporsi: l'inferiorità tecnologica sarà compensata da una maggiore capacità di diffusione commerciale, e questo ricorderà a tutti l'importanza del marketing, che talora può anche travalicare la qualità intrinseca del prodotto. Inutile specificare che oggi i videoregistratori della Sony sono VHS... ma la storia potrebbe ripetersi nel 1996, quando Sony e Philips da una parte e Tohiba e Time Warner dall'altra si scontreranno con i rispettivi lettori di Digital Video Disc.

ATARI VCS 2600

Il Video Computer System 2600 è il primo sistema videoludico domestico a ottenere un eclatante successo commerciale. Viene concepito e lanciato dal mitico Nolan Bushnell (fondatore dell'Atari e creatore di Pong, "nonno" di tutti i videogame). Raggiunge l'apice della diffusione nei primi anni Ottanta, subendo la concorrenza del Intellevision Mattel prima e del Colecovision poi. Fra i titoli di maggior successo, ricordiamo quelli della Activision, come i due episodi di *Pitfall*, *River Raid*, *Enduro* e *H.E.R.O.* (recentemente inclusi in una compilation per PC: *Atari 2600 Action Pack*).





perché punta a far entrare il maggior numero di console nelle case degli acquirenti che sono poi obbligati ad acquistare a caro prezzo il software, è stata adottata anche dalla Sega e ha suscitato il malumore delle softhouse terze parti. L'approccio del consorzio 3DO e, più recentemente, della Sony ha tentato di ribaltare questo modello, puntando su basse royalties nella produzione dei giochi e rapporti di collaborazione con i produttori di software (ma entrambi hanno poi dovuto ritoccare verso l'alto le proprie richieste, venendo parzialmente meno alle proprie promesse).

Lo scopo finale di un produttore, in ogni caso, è quello di costruire intorno alla propria offerta un'onda di consenso che assuma le caratteristiche di vera e propria "fedeltà alla marca". Caratterizzando i propri prodotti in modo assolutamente peculiare (sia per i contenuti tecnologici che per l'immagine) si spingono i propri clienti a preferire sistematicamente le proprie offerte, quasi esclusivamente per il marchio che portano sulla scatola. I videogiocatori sviluppano forme molto accentuate di fedeltà alla marca e, una volta scelto un sistema ludico fra quelli disponibili sul mercato, sono pronti sempre e comunque a difenderne la causa e a esaltarne le qualità: le celebri guerre di religione fra C64 e Spectrum, tra Amiga e Atari ST, fra Mega Drive e SNES sono state animate da schiere di "fedeli" di una marca piuttosto che di un'altra, e non è azzardato pensare che chi possiede una console Nintendo guardi con simpatia al promesso Ultra

IL PESO DELL'INTANGIBILE

Quando ci troviamo di fronte a una console, la valutiamo complessivamente per un'insieme di caratteristiche profondamente diverse. In realtà nel generico concetto di "qualità" di un prodotto sono incorporati diversi piani di valutazione, dei quali, forse, non ci rendiamo nemmeno conto. Cerchiamo quindi di portare alla luce i vari livelli rispetto a cui un'impresa può differenziare il proprio da quelli della concorrenza.

• CONSOLE GENERICA



Quello del prodotto generico è il livello basilare di differenziazione: questo concetto identifica il prodotto fisico, ossia l'"oggetto" prodotto dall'impresa. Una console, intesa come prodotto generico, è solo un'apparecchiatura che si collega a uno schermo per poter giocare con dei videogame e solo in base a queste caratteristiche si differenzia rispetto a un videoregistratore, per esempio, o a un tostapane. A questo livello non esiste nessuna differenza tra un Intellivision, uno SNES o un Saturn. Il genitore che entra in un negozio per acquistare "uno di quei cosi per i videogiochi" per il figlio di sei anni, richiede solo il prodotto generico.

• CONSOLE ATTESA

Per prodotto atteso si intende il prodotto generico insieme a tutte quelle caratteristiche minimali che il consumatore standard può normalmente attendersi, e che sono fornite, senza eccezioni, da tutti i produttori concorrenti. È implicito, infatti, nel momento in cui si acquista una console, che ci si aspetti di trovare nella confezione almeno un joypad, l'alimentatore e il cavo per il collegamento alla TV. Si chiede, inoltre, che la macchina sia supportata a livello di software, in modo da poterla sfruttare adeguatamente nel tempo. Almeno a parole, tutti coloro che presentano un hardware sul mercato si impegnano a includere queste minime caratteristiche.

• CONSOLE AUMENTATA



A mano a mano che si sale nel livello di differenziazione si mettono in evidenza caratteristiche più sofisticate e meno tangibili, che possono venire apprezzate solo dai consumatori sufficientemente competenti. Il prodotto aumentato viene valutato per tutte le peculiarità che offre in più, rispetto alle caratteristiche di base normalmente attese. Non si richiede solo la capacità di generare videogiochi, ma si apprezza anche la capacità di farlo in modo migliore rispetto agli altri prodotti: a questo livello si valuta pienamente la potenza della console e l'insieme delle specifiche hardware, considerando con favore la presenza di "killer application" offerte "in bundle".

• CONSOLE POTENZIALE

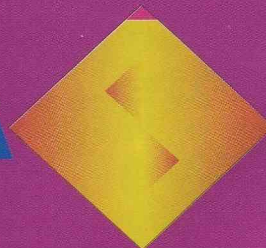
Nintendo

Qui entriamo nel campo dell'intangibile, delle valutazioni in prospettiva futura che sono il pane degli "smart consumer", quegli appassionati particolarmente smaliziati in grado di prendere in considerazione fattori come il supporto degli sviluppatori terze parti, i rapporti con il settore coin-op o le politiche di licencing operate dalla casa madre (è praticamente il profilo del lettore-tipo di Game Power...). Si valuta il prodotto non solo per le sue caratteristiche intrinseche, ma anche per quelle potenziali, che si potranno esplicitare nell'arco di alcune stagioni. Nel mercato videoludico questa è una valutazione importantissima, ma molto delicata e difficile.

ATARI

SONY

SEGA



STELLE, CANI, MALLOPPI E PUNTI INTERROGATIVI

[disegnare schema con immagini di esempio]
Le alterne fortune di un prodotto possono essere rappresentate attraverso questo schema, ideato dal Boston Consulting Group e noto come "Matrice BCG". Si individuano quattro quadranti, ognuno caratterizzato da un livello di tasso di crescita e da una quota di mercato.



QUESTION MARK

Un punto interrogativo caratterizza i prodotti nel momento del loro lancio: la loro quota di mercato è bassa se non nulla, mentre il tasso di crescita è alto, ma non si sa quanto durerà. Per adesso assorbono risorse ma non ne generano.



STAR

Quando a un alto tasso di crescita si accompagna un'alta quota di mercato il prodotto va incontro a un sicuro successo. Le entrate generate servono quasi esclusivamente a finanziare le campagne pubblicitarie di supporto, ma ci sarà tempo per incassare soldi...



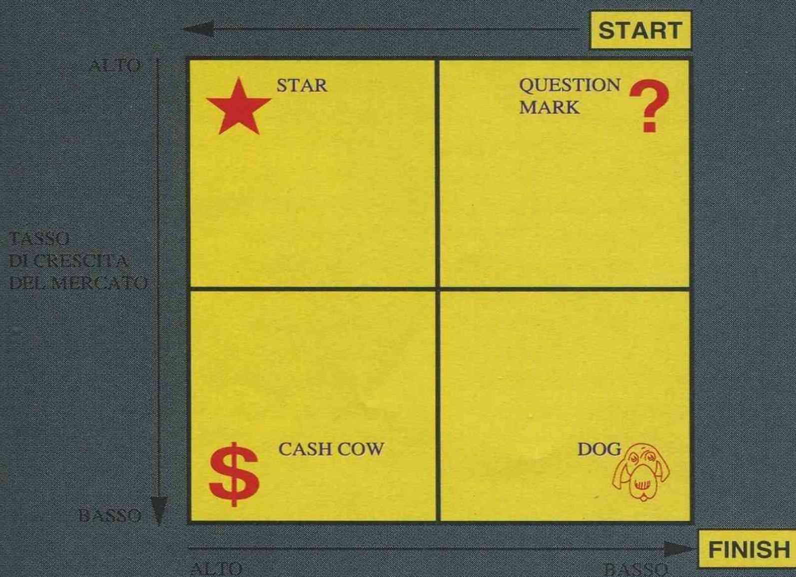
CASH COW

...e i soldi arrivano quando la quota di mercato è ormai consolidata e il prodotto non ha più bisogno di investimenti. Il tasso di crescita è ormai basso, ma il prodotto si vende da solo e restituisce tutte le risorse assorbite in passato.



DOG

Vita da cani per i prodotti con bassa quota di mercato e basso tasso di crescita! Alla casa produttrice non resta che cercare di sfruttare al massimo un prodotto in agonia riducendo drasticamente il prezzo prima di abbandonarlo del tutto.



64, mentre gli aficionados Sega propendano invece per il Saturn; la Sony invece, dopo aver costruito una fortissima brand loyalty nel mercato dell'elettronica di consumo, sta cercando proprio in questi mesi di fare lo stesso nel segmento videoludico.

SI', MA QUANTO COSTA?

Contestualmente alla definizione del target e delle specifiche tecniche, il produttore deve individuare il prezzo di commercializzazione: si tratta di un passaggio delicatissimo che investe il management finanziario, quello produttivo e, ovviamente, la funzione marketing. Il modo più semplice per stabilire il prezzo di un prodotto, in genere, consiste nello stabilire il piano di produzione, calcolare i costi e aggiungere un margine di profitto per l'azienda. In realtà il problema è molto più complesso: il costo unitario di produzione, infatti, è strettamente legato ai volumi complessivi e così un ipotetico prezzo di 250 dollari (ogni riferimento è puramente casuale) può essere sufficiente a generare profitti entro il primo anno, se si vendono un paio di milioni di unità, ma può determinare ingenti perdite se le vendite si fermano a quota 500.000. Oltre a ciò, bisogna tenere presente che, se la strategia aziendale lo prevede, può anche essere conveniente (come abbiamo visto) vendere l'hardware sottocosto per recuperare i margini col

BIGGER FASTER BETTER

In un mercato molto orientato alla tecnologia, come quello videoludico, la tendenza è quella di superare sempre e comunque i propri concorrenti, con un prodotto che stabilisca nuovi punti di riferimento in termini di potenza dell'hardware. Tanto per fare un esempio: non ci siamo ancora abituati alle console a 32 bit di Sega e Sony che già la Nintendo annuncia il lancio dell'Ultra 64, sulla carta 5 volte più potente di una PlayStation; e mentre l'U64 è ancora un oggetto misterioso, la 3DO Company rivela le specifiche dell'M2: naturalmente "più grande, più veloce e migliore" di tutte le altre console messe assieme. Continuiamo così, facciamoci del male...



IN BUNDLE

Questo termine inglese indica la consuetudine di includere nella confezione di una console, uno o più titoli in omaggio. Si tratta di una pratica diffusa sui mercati americano e europeo, ma poco adottata in Giappone. I consumatori nipponici preferiscono una confezione scarna, con la possibilità di acquistare a parte il software preferito, mentre quelli occidentali sono particolarmente sensibili alle offerte del tipo "tutto in uno". Esempi di giochi in bundle sono *Super Mario All* Star e *Street Fighter* II per lo SNES, Sonic per il Mega *Drive*, *Tetris* per il Game Boy e *Crash'n'Burn* per il 3DO.



La confezione del MD 2 con "in bundle" il gioco Sonic 2.

INTELLIVISION

Glorioso antagonista dell'Atari VCS 2600, non fu mai in grado di eguagliarne gli altissimi volumi di vendita, nonostante fosse più avanzato dal punto di vista hardware. L'Intellivision Mattel fu lanciato nel 1980 e fu la prima console a utilizzare un joypad (invece dei classici joystick Atari, la cui presa standard sarebbe stato adottato anche dal Commodore 64, dai computer Amiga della Commodore e dal Mega Drive). Gli appassionati ricordano con particolare affetto le belle simulazioni sportive e i mitici tie-in del film Tron.



KILLER APPLICATION

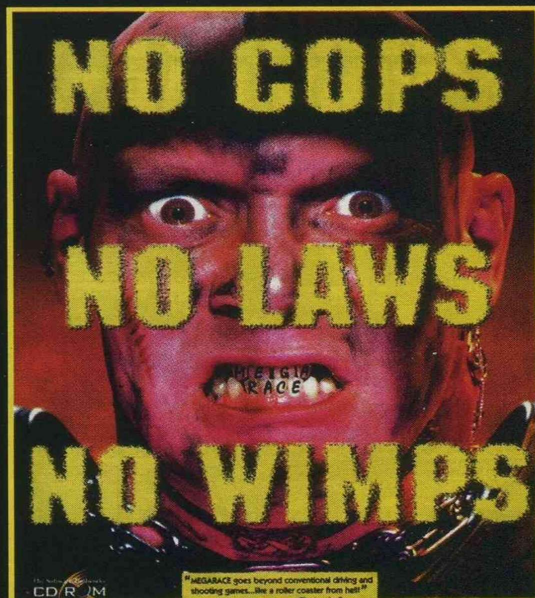
In genere il possessore di una console acquista il software perché possiede l'hardware, ma ci sono dei casi eccezionali in cui si è indotti a comprare una macchina solo per poter giocare con un titolo particolare, disponibile in esclusiva per quel formato. Questi giochi dall'appeal fuori dall'ordinario vengono chiamati "killer application", proprio per la loro capacità di decretare il successo del formato per il quale vengono programmati: le killer application più devastanti arrivano a un tasso di saturazione del mercato prossimo al 100% (una copia venduta per ogni macchina installata).
Esempi eclatanti sono: *Super Mario World* e *Super Mario Kart* per SNES, *Sonic* per Mega Drive, *Ridge Racer* per PSX e *Virtua Fighter* per Saturn.
Ovviamente, quando questi titoli vengono offerti in bundle con la console, hanno un forte effetto "propellente" sulle vendite.



software. In altri casi il produttore può decidere di fissare un prezzo di molto superiore ai costi complessivamente imputabili al prodotto per creare un'immagine di esclusività: il prezzo, molto elevato, diventa quindi di per se stesso garanzia di alta qualità, secondo il classico ragionamento del "Se costa così tanto un motivo ci sarà". Nel mercato dei videogiochi, questo fenomeno (chiamato "premium price") non esiste, perché la competizione è fortissima e i decisori di acquisto -quelli che ci mettono i soldi, per intenderci- sono in molti casi i genitori dei consumatori, i quali, per la giovane età, non hanno ancora un reddito autonomo. Se il prodotto conosce un buon successo, il suo prezzo descrive nel tempo una curva discendente: nei primi mesi dopo il lancio il prezzo resta piuttosto alto, poi, progressivamente, si allinea con quello dei competitori diretti e comincia una lenta discesa a mano a mano che la tecnologia incorporata perde il suo contenuto di novità e gli elevati volumi di produzione permettono, grazie alle economie di scala, di abbassare i costi di produzione. Capita spesso, così, che i prodotti migliori e di maggior successo arrivino, grazie alla grande diffusione, a costare meno dei prodotti meno riusciti che invece faticano decisamente di più a imporsi sul mercato. In casi disperati, poi, quando le incertezze rischiano di trasformarsi in fallimento, il prezzo può subire delle drastiche diminuzioni dettate più dall'estremo tentativo di ritagliarsi una personale nicchia di mercato che da una normale scelta aziendale: se è fisiologico che il prezzo scenda lentamente col tempo, è invece decisamente patologico che si abbatta repentinamente dopo essere rimasto più alto del normale per un lungo periodo. Meglio diffidare, quindi, delle offerte speciali troppo speciali: spesso sono il canto del cigno di un prodotto destinato a scomparire in breve tempo.

PICCOLO SPAZIO PUBBLICITA'

Per mettere in piedi una campagna pubblicitaria il produttore si rivolge a un'agenzia specializzata che si incarica della realizzazione tecnica, ma deve preliminarmente stabilire degli obiettivi in termini di continuità, frequenza e copertura.



La pubblicità di Mega Race per 3DO e Mega CD.

CONTINUITA'

Si tratta del lasso di tempo durante il quale il messaggio pubblicitario viene comunicato ai destinatari. Uno spot televisivo, tipicamente, ha una continuità molto breve e dev'essere ripetuto più e più volte a distanza di poco tempo perché sia efficace. L'inserzione su un periodico, invece, ha -evidentemente- una continuità legata alla cadenza della pubblicazione: da un giorno per i quotidiani, a un mese per i mensili come GP.

FREQUENZA

È il numero di messaggi pubblicitari trasmessi, a prescindere dal mezzo usato, nell'unità di tempo. A parità di budget disponibile si può scegliere fra pochi messaggi a elevata continuità o copertura, oppure tanti messaggi a bassa continuità o copertura che costano unitariamente di meno ma garantiscono una maggior frequenza e quindi una massiccia ripetizione del messaggio.

COPERTURA

La copertura è data dal numero di persone raggiunte dalla comunicazione pubblicitaria almeno una volta in un certo lasso di tempo.
Ovviamente se si hanno ambiziosi obiettivi di copertura bisogna essere disposti a stanziare un budget sostanzioso per utilizzare i mezzi più efficaci, come la televisione nazionale e la stampa quotidiana, i cui spazi pubblicitari sono molto, molto cari.

VA BENE, LO COMPRO

Quando il prodotto è finalmente pronto per la commercializzazione la parola va al mercato, cioè al consumatore, il cui verdetto sarà inappellabile. Per spingere le vendite il lancio viene ovviamente preceduto e accompagnato da una campagna pubblicitaria (vedi box), ma un ruolo importante è svolto anche dalla politica distributiva. Nel momento in cui il potenziale cliente entra in un punto vendita deve immediatamente notare il prodotto e, possibilmente, maturare un'impressione positiva su di esso. A questo scopo le case cercano di conquistare i favori dei dettaglianti (soprattutto delle grandi catene di distribuzione), concedendo magari delle condizioni di favore, in modo da garantirsi un buono spazio espositivo: le qualità del prodotto sono messe in evidenza da espedienti di merchandising, come espositori speciali, insegne luminose, gadget o concorsi a premi che possono attirare l'attenzione del pubblico. Questo tipo di iniziative, comunque, ha un'efficacia abbastanza limitata nel caso dei videogiochi che, a differenza dei formaggini o dei detersivi (i cosiddetti beni "grocery"), non sono soggetti ad acquisto d'impulso: è difficile infatti che qualcuno entri in un negozio con la vaga intenzione di comprare una console e finisca per acquistare, su due piedi e senza pensarci troppo, quella con la scatola più invitante; generalmente il processo d'acquisto è abbastanza lungo e meditato e, quando l'acquirente entra finalmente nel negozio, ha quasi sempre già fatto la sua scelta. Più sog-

getto all'acquisto d'impulso è invece il software, per il quale, infatti, packaging e merchandising ben studiati danno spesso ottimi risultati in termini di aumento delle vendite.
Il punto vendita, comunque, gioca sempre un ruolo importante. In molti casi, infatti, parallelamente alla già citata brand loyalty, si può sviluppare una forma di "store loyalty": ci sono appassionati che fanno i propri acquisti sempre ed esclusivamente nello stesso negozio al quale sono magari legati da una lungo rapporto di consuetudine; in questi casi il consiglio del negoziante di fiducia può essere molto più efficace di qualsiasi campagna pubblicitaria e può anche convincere a mutare decisioni di acquisto già perfezionate.

CONCLUSIONI

Nel momento in cui i soldi escono dal portafoglio dell'acquirente per entrare, simbolicamente, nelle casse della casa produttrice, il marketing ha esaurito il suo compito con successo. Ma la partita non è ancora chiusa: si ricomincia tutto daccapo con l'obiettivo di vendere un prodotto ancora più nuovo, più bello e, possibilmente, più caro. Nel mercato videoludico, in particolare, i ritmi di questo gioco sono sempre più serrati: ogni anno quasi un decimo del bacino clienti scompare perché abbandona i videogiochi a causa dell'età mentre contemporaneamente subentrano nuove legioni ancor più numerose di giovani videogiocatori agli esordi, col risultato che il "ciclo di vita" delle macchine (vedi box) viene incredibilmente accelerato; la sindrome del "bigger, faster, better" tende a fare uscire di scena prodotti che commercialmente potrebbero essere ancora sfruttati: un titolo di successo resta sulla cresta dell'onda per non più di un paio di mesi, mentre una macchina stenta a mantenersi appetibile per più di cinque anni. Non a caso Minoru Arakawa, ex-presidente di Nintendo of America, dice: "Se non offriamo ai ragazzi nuovi e validi prodotti in continuazione, siamo annientati e spazzati via in un attimo". E probabilmente ha ragione. Noi utenti, però, dobbiamo cercare di non assorbire acriticamente ogni nuovo prodotto: il mercato dei videogame sta crescendo sia quantitativamente che qualitativamente, ma un'accelerazione scriteriata potrebbe saturare la capacità del bacino clienti, passando pericolosamente da un'esaltante esplosione a una devastante implosione. Tenendo ben presente la Grande Crisi che ha colto questo settore nel 1984-1985 (dopo un biennio di travolgenti successi), possiamo comunque guardare con grande ottimismo al futuro: all'alba di una nuova era tecnologica le prospettive sono senz'altro inebrianti. Insomma: "C'è molta confusione sotto il cielo. La situazione, quindi, è eccellente."

•Pentothal

PACKAGING

Fra i tanti strumenti che le case possono adottare per rendere più appetibili i propri prodotti, il packaging ha un ruolo più importante di quanto si possa credere. Con questo termine si intende lo stile adottato per confezionare le console e i giochi e presentarli nel migliore dei modi nel punto vendita: anche da questo punto di vista giapponesi e occidentali hanno gusti diversi, con i primi che propendono per uno stile sobrio ed elegante e i secondi che preferiscono un design più vivace e aggressivo.



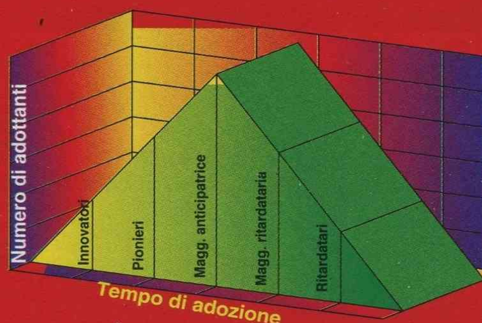
RESTYLING

Le operazioni di restyling comprendono tutti gli interventi che una casa fa su un prodotto già sul mercato, per migliorarlo senza modificarne in alcun modo le caratteristiche tecnologiche. In pratica si tratta di ridisegnare la linea di una console per riallinearla con i gusti del pubblico quando il peso degli anni comincia a farsi sentire: i casi più recenti sono stati quelli del Mega Drive II (identico in tutto e per tutto al primo medello, tranne che per il profilo più snello) e del 3DO Panasonic FZ-10.



COMPORTAMENTI OPPORTUNISTICI

Nell'economia aziendale è stato concettualizzato un comportamento che trova una perfetta applicazione nel caso mercato videoludico: si tratta del cosiddetto "free rider". L'espressione indica, letteralmente, una persona che prende l'autobus, o il tram, senza pagare il biglietto. In termini economici, però, ci si riferisce a coloro che, in un meccanismo di mercato, ottengono dei benefici senza sopportare alcun onere. È un free rider, ad esempio, chi entra in un negozio e chiede informazioni per un'ora per poi uscire senza comprare nulla, oppure chi passa un intero pomeriggio a giocare gratis con le macchine in esposizione. C'è però un tipo di "free ridership" meno evidente, ma molto più importante nel mercato dei videogiochi. Si tratta del comportamento che si mette in atto quando esce una nuova console, magari favolosa, ma ancora carissima e con un parco installato irrisorio. Acquistarla subito è sempre un rischio, quindi di solito si fa questo ragionamento: "Aspetto qualche tempo, così il prezzo scende, lo standard si diffonde e cominciano a uscire un sacco di giochi che saranno ancora più belli di adesso perché i programmatori avranno imparato a sfruttare meglio la macchina". Giusto! Verissimo! Ineccepibile! Dal punto di vista individuale è sicuramente la cosa migliore da fare, ma per la collettività (videoludica) ha effetti veramente deleteri: se tutti adottassero questo atteggiamento, infatti, nessun prodotto potrebbe superare la fase di "introduzione" e nessuno potrebbe mai giocarci. Gli "attendisti" sono infatti dei free rider che ottengono i benefici di uno standard affermato grazie al rischio corso da altri che, prima di loro, hanno pagato un prezzo superiore per il medesimo prodotto. Tutti noi dobbiamo quindi ringraziare i "pionieri" e gli "innovatori" che, grazie alla loro passione, creano le precondizioni per un mercato di massa di cui possiamo godere i benefici senza aver sostenuto alcun onere. Un po' "a scrocco", come su un autobus senza biglietto.



NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
VENDITA PER CORRISPONDENZA PER ORDINARE TELEFONA AL N° 030/8970849 r.a.
OPPURE MANDACI UN FAX AL N° 030/8970854

CONSOLE MASTER SYSTEM II + GIOCO L. 89.000

SUPER NINTENDO

ACT RAISER L. 79.000
AEREO ACROBAT L. 89.000
ADDAMS FAMILY 2 L. 79.000
AGURI SUZUKI F. 1 L. 99.000
ANDRE AGASSI (JAP) L. 79.000
BATMAN E ROBIN L. 149.000
BATMAN RETURNS L. 89.000
BATTLE CLASH L. 89.000
BATTLE GRAND PRIX (USA) L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA L. 89.000
BELLA E LA BESTIA L. 139.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA) L. 49.000
BIKER HICE L. 139.000
BIOMETAL L. 79.000
BLACK HAWK L. 89.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY L. 89.000
BROWL BROTHER L. 89.000
BRUTAL L. 139.000
BUBSY THE BOBCAT L. 79.000
BULLS VS BLAZERS (BASKET) L. 89.000
CARRIER ALES L. 119.000
CASTELVANIA IV L. 89.000
DACOMA KNIGHT (JAP) L. 49.000
CHOPLIFTER 3 L. 49.000
CYBERNATOR L. 79.000
CONGO'S CAPER L. 59.000
DEAD DANGE (Picchiaduro) L. 69.000
DESERT STRIKE (USA) L. 119.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita) L. 149.000
DRACULA L. 69.000
DRAGON L. 99.000
DENNIS THE MENACE L. 149.000
EARTH DEFENCE FORCR L. 69.000
EARTH WORM JIM L. 119.000
EXHAUST HEAT F1 L. 79.000
EQUINOX L. 89.000
ESPN BASEBALL L. 49.000
F 1 POLE POSITION 2 L. 129.000
FLASHBACK L. 89.000
FIRST SAMURAI L. 129.000
FATAL FURY II (USA) L. 139.000
FLINSTONS THE TREASURE L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 119.000
FULL THROTT RACING L. 139.000
GLI SBULLONATI (USA) L. 119.000
GODS L. 69.000
GSX II (JAP) L. 49.000
GOOF TROOP (PIPPO) L. 99.000
GP1 PART 2 (USA) L. 149.000
HARLEYS (USA) L. 79.000
INDIANA JONES' L. 139.000
INSPETTOR GADGET (USA) L. 129.000
I PUFFI L. 119.000
JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA) L. 69.000
JURASSIC PARK L. 79.000
KENDO RAGE (USA) L. 129.000
KING ARTHUR'S WORLD L. 49.000
KIRBY'S DREAM CURSE L. 119.000
K.O. GEORGE F. BOXING L. 49.000
KRUSTY'S FUN HOUSE L. 69.000
LAST ACTION HERO L. 89.000
LEMMINGS II L. 129.000
LESTER THE UNLIKELY (USA) L. 149.000
LETHAL ENFORCERS L. 179.000
LIBRO DELLA GIUNGLA L. 149.000
MADDEN '95 L. 139.000
MAGIC SWORD (RPG) L. 79.000
MAGICAL QUEST L. 149.000
MARIO ALL STARS L. 79.000
MAXIMUN CARNAGE L. 119.000
MECHWARRIOR L. 69.000
MEGA MAN X L. 119.000
MIGHTY MAX L. 49.000
MISTER NUTZ L. 99.000
MISTIC QUEST LEGEND L. 119.000
MUSYA (USA) L. 49.000
MORTAL KOMBAT II offertissima
N.B.A. JAM L. 89.000
N.B.A. JAM. T.E. + OROLOGIO offertissima
NIGEL MANSELL F.1 INDY CAR RAC offertissima
NHL 95 HOCKEY L. 119.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO L. 149.000
NIGEL MANSEL CHAMPIONSHIP L. 119.000
O6 (JAP) L. 49.000
PAC ATTACK L. 89.000
PERFECT ELEVEN (vers. italiana) offertissima
PILONTWINGS L. 59.000
PANTERA ROSA L. 59.000
PIRATES DARK WATER L. 99.000
PITFALL L. 59.000
PLOK L. 99.000
POWER DRIVE L. 129.000
PUZZLE BOBBLE L. 119.000
ROBOCOP 3 L. 69.000
REN E STIMPY (USA) L. 89.000
RPM RACING (USA) L. 79.000
RISE OF THE ROBOTS L. 119.000
RUN SABER L. 59.000
SAMURAI SHODOWN (USA) L. 159.000
SAMURAI SHODOWN (USA) L. 149.000
SECRET OF MANA L. 139.000
SECRET OF MANA 2 (Breath of fire) L. 139.000
SHADOW RUN L. 119.000
SHAQ FU L. 119.000
SIDE POCKET (USA) L. 149.000
SYNDICATE L. 129.000
SMART BALL (USA) L. 79.000
SPACE ACE L. 89.000
SPARKSTER L. 129.000
SPECTRE L. 89.000
SPIDERMAN (TV) L. 129.000
STARWING L. 69.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP) L. 129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (PAL) L. 139.000
STREET FIGHTER II L. 69.000
STREET FIGHTER II (JAP) L. 69.000
STREET RACER L. 129.000
STRIKE GUNNER L. 79.000
STRIKER L. 89.000
STUNT RACE FX L. 109.000
SUNSET RIDERS (Cow Boy) L. 79.000
SUPER AIR DRIVER L. 89.000
SUPER BATTLETANK L. 99.000
SUPER BATTLETANK 2 L. 49.000
SUPER DOUBLE DRAGON L. 119.000
SUPER MARIO WORLD L. 89.000
SUPER METROID L. 119.000
SUPER KICK OFF L. 79.000
SUPER JAMES POND L. 129.000
SUPER PINBALL L. 99.000
SUPER PUNCH OUT L. 129.000
SUPER PUTTY L. 133.000
SUPER RETURN OF THE JEDI L. 149.000
SUPER STREETFIGHT. II (ITA) L. 149.000
SUPER ALESTE L. 89.000
SUPER ICE HOCKEY (4 Players) L. 139.000
SUPER WIDGET L. 119.000
SUPER OFF ROAD L. 89.000
SUPER AQUATIC GAMES L. 119.000
SUPER BOMBERMAN 2 (USA) L. 119.000
SUPER ADVENTURE ISLAND 1 L. 79.000
SYLVANION (RPG) L. 69.000
TAZMANIA L. 89.000
TETRIS 2 (USA) L. 139.000
TETRIS 2 FLASH (JAP) L. 159.000
TINY TOONS L. 79.000
THE DEATH AND THE RETURN OF SUPERMAN L. 139.000
THE ROCKETEER (JAP) L. 79.000
THE BLUES BROTHERS L. 79.000
THE SIMPSONS L. 109.000
TRODDLERS (USA) L. 129.000
TRUE LIES L. 119.000
TOPOLINO MANIA L. 79.000
TOTAL CARNAGE L. 69.000
TURTLES TOURN. FIGHTER L. 149.000
T2 ARCADE GAME L. 89.000
UNIRALLY L. 119.000
USA ICE KOCKEY (JAP) L. 79.000
UTOPIA (R.P.G.) L. 89.000
VIRTUAL SOCCER L. 139.000
VORTEX L. 109.000
WARIO'S WOODS L. 119.000
WORLD HEROES L. 129.000
WING COMMANDER 2 L. 89.000
WIRLO L. 59.000
WOLVERINE L. 119.000
WORLD CUP USA '94 L. 99.000
WWF RAW L. 139.000
XEYW (JAP) L. 79.000
X-MAN L. 169.000
YOSHI SAFARI L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS L. 99.000

Nintendo

ALLADIN L. 89.000
BARBIE L. 69.000
BLASTER MASTER L. 67.000
BOULDER DASH L. 49.000
CASTELVANIA 2 L. 49.000
CARTOON WORKSHOP L. 109.000
DUCK HUNT L. 49.000
ELITE (SIN. VOLO) L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS L. 79.000
GARGOILES QUEST 2 RPG L. 49.000
ISOLATED WARRIOR L. 49.000
JAKIE CHAN'S (KUNG FU) L. 49.000
JIMMY CONNORS L. 89.000
LITTLE SAMSON L. 49.000
LION KING (RE LEONE) L. 89.000
LOLO 3 L. 49.000
MEGA MAN I L. 49.000
MISSIONE IMPOSSIBILE L. 49.000
NEW YORK L. 69.000
NORTH & SOUTH L. 89.000
RODLAND L. 79.000
RYGAR L. 49.000
SIDE POKET (BILIARDO) L. 59.000
SKI OR DIE L. 49.000
STAR WARS L. 49.000
TALE SPIN L. 69.000
THE BLUES BROTHERS L. 69.000
THE FLINT STONES L. 89.000
TOP GUN 2 L. 49.000
TROG L. 49.000

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 1 L. 54.000
ADVENTURE ISLAND 2 L. 69.000
ALADDIN L. 89.000
ALIEN 3 L. 59.000
ALLEWAY L. 49.000
BARBIE L. 54.000
BATMAN (CARTONI ANIMATI) L. 49.000
BATTLE UNITH ZEOTH L. 49.000
Battletoads inRagnaroks World L. 69.000
BLADES OF STEEL L. 69.000
BIONIC COMMAND L. 59.000
BUGS BUNNY L. 49.000
BURGER TIME L. 69.000
CASTELIAN L. 49.000
CHOPLIFTER 3 L. 39.000
DARKWING DUCK L. 59.000
DONKEY KONG L. 69.000
DR. FRANKEN 2 L. 69.000
DR. MARIO L. 49.000
DUCK TALES 2 L. 75.000
EMPIRE STRIKES BACK L. 69.000
F-1 RACE L. 49.000
FIFA INT. SOCCER L. 79.000
GARFIELD L. 49.000
GAUNTLET 2 L. 67.000
GOLF L. 49.000
HOOK L. 69.000
HUNT FOR RED OCTOBER L. 49.000
I PUFFI L. 69.000
INDY INDIANA JONES L. 75.000
JIMMY CONNORS TENNIS L. 75.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA L. 69.000
JUNGLE BOOK L. 79.000
JUNGLE STRIKE L. 69.000
KIRBY'S DREAM LAND L. 49.000
KIRBY'S PINBALL LAND L. 69.000
KUNG FU MASTER L. 49.000
LOONEY TUNES L. 59.000
MARIO & YOSHI L. 49.000
MARU'S MISSION L. 49.000
MERCENARY FORCE L. 49.000
METROID 2 L. 59.000
MICKEY MOUSE L. 59.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE L. 79.000
MONSTER TRUCK WARS L. 69.000
MORTAL KOMBAT 2 L. 69.000
NBA JAM L. 59.000
NIGEL MANSELL'S RACING L. 69.000
PAPER BOY 2 L. 69.000
PARASOL STARS L. 49.000
POPEYE 2 L. 49.000
PRINCE OF PERSIA L. 59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L. 79.000
SBULLONATI L. 49.000
SENSIBLE SOCCER L. 69.000
SNOOPY L. 49.000
SPEEDY GONZALES L. 54.000
SPIDER-MAN 3 L. 59.000
SPY VS SPY L. 52.000
STARGATE L. 69.000
SUPER 8 IN 1 L. 119.000
SUPER JAMES POND 3 L. 59.000
SUPER MARIO LAND 3 L. 69.000
T2 JUDGMENT DAY L. 67.000
T2 THE ARCADE GAME L. 69.000
TARZAN L. 69.000
TENNIS L. 49.000
TESSERAE L. 69.000
TETRIS 2 L. 78.000
THE ADDAMS FAMILY L. 54.000
THE BLUES BROTHERS L. 69.000
THE FIDGETTS L. 79.000
TINY TOON 2 L. 60.000
TITUS FOX L. 49.000
TOTAL CARNAGE L. 49.000
TRUE LIES L. 59.000
TURN AND BURN L. 49.000
TURTLES 3 RADICAL RESCUE L. 69.000
UNIVERSAL SOLDIER L. 39.000
WARIO BLAST L. 79.000
WE'RE BACK! L. 49.000
WORLD CUP USA '94 L. 79.000
YOSHI'S COOKIE L. 69.000
ZELDA LINKS AWAKENING L. 74.000

MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE L. 129.000
ANDREA AGASSI (TENNIS) L. 79.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID L. 69.000
ASTERIX L. 119.000
ALIEN STORM L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP) L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS L. 79.000
AEREO BASTER L. 79.000
ARROW FLASH L. 49.000
ATOMIC RUNNER L. 49.000
BALLZ 3D offertissima
BATMAN - GENESIS L. 79.000
BATMAN RETURNS L. 89.000
BATTLE MANIA (JAP) L. 79.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA) L. 99.000
BLADES OF VENGEANCE L. 109.000
BONANZA BROS L. 79.000
BRUTAL L. 109.000
BURNING FORCE L. 69.000
BUSBY L. 89.000
CUCK ROCK L. 79.000
COSMIC SPACE HEAD L. 69.000
CAPTAIN AMERICA L. 79.000
CAPTAN PLANET L. 89.000
CHAKAN L. 59.000
CHIKI BOY L. 49.000
CRACK DOWN L. 79.000
CURSE (JAP) L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP) L. 69.000
DARWING 4081 (JAP) L. 69.000
DE CAP ATTACK L. 69.000
DYNAMITE HEDDY L. 99.000
DR. ROBOT NIK'S L. 99.000
DRAGON L. 99.000
DRAGON'S FURY L. 99.000
DJ BOY L. 79.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL L. 79.000
DUBLE CLUTCH L. 99.000
EARTHWORM JIM L. 139.000
EMPIRE OF STEEL L. 69.000
ETERNAL CHAMPIONS L. 89.000
ESWAT L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP) L. 79.000
EXMUTANTS L. 49.000
FATAL FURY 2 (JAP) L. 119.000
FIFA SOCCER '95 L. 109.000
FATAL LABIRINT L. 79.000
FATMAN (JAP) L. 49.000
GODS L. 79.000
GREENDOG L. 89.000
GENERATION LOST L. 109.000
GAUNTLET IV L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR L. 129.000
GRAN SLAM (TENNIS) L. 49.000
GADGET TWINS - GENESIS L. 79.000
GUN SHIP L. 69.000
GUN STAR HEROES (JAP) L. 69.000
HAUNTING L. 99.000
HELL FIRE L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO) L. 109.000
HOOK L. 79.000
INCREDIBLE HULK L. 99.000
INSECTOR (JAP) L. 79.000
JOUNGLE BOOK L. 109.000
JURASSIC PARK L. 89.000
JORDAN BIRDS L. 89.000
JAMES POND L. 79.000
JAMES POND 3 L. 99.000
JEWE MASTER (JAP) L. 59.000
JAMES POND II L. 79.000
KAWASAKI SUPERBIKES L. 119.000
KID CHAMELEON L. 49.000
KLAX - GENESIS L. 79.000
LAWNMOVER MAN L. 99.000
LHX ATTACK CHOPP. L. 69.000
MARVEL LAND L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE L. 119.000
MORTAL KOMBAT L. 89.000
MAZIN WARS L. 79.000
MUHAMMAD ALI L. 129.000
MUT LEUGUE HOCKEY L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S L. 79.000
MICROMACHINE L. 89.000
MIGHTY MAX L. 95.000
MORTAL KOMBAT II L. 139.000
N.B.A. JAM T.E. offertissima
NIGEL MANSELL F1 INDY CAR RAC. L. 99.000
NHL '94 HOCKEY L. 139.000
NHL '95 HOCKEY (4 Players) L. 129.000
PIRATES - GENESIS L. 99.000
PITFALL L. 59.000
POWER DRIVE L. 119.000
POWER MONGER L. 49.000
RAMBO III (JAP) L. 79.000
RED ZONE L. 119.000
RISE OF THE ROBOTS L. 119.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES L. 89.000
ROCK'N'ROLL RACING L. 89.000
ROLLING THUNDER 3 L. 99.000
ROBOCOP TERMINATOR L. 69.000
SHAQ-FU L. 109.000
SONIC SPINBALL L. 129.000
SONIC L. 49.000
SUPER MONACO GP. II (JAP) L. 79.000
SONIC 2 L. 89.000
SHADOW OF THE BEAST L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II L. 69.000
SILVESTER & TWITTEE L. 99.000
SNAKE RATTLE'N ROLL L. 99.000
SPACE HARRIER L. 69.000
SPLATTER HOUSE 2 offertissima
STREET FIGHTER 2 (CHAMP.ED.) offertissima
SUPER-MAN L. 99.000
STRIDER L. 49.000
SKITCHIN L. 59.000
SUBTERRANIA L. 129.000
SUPER HYLDE L. 79.000
SUPR PUNCH OUT (ITA) L. 129.000
SUPER REAL BASKETBALL L. 109.000
TAZMANIA L. 69.000
TAZMANIA II THE RETURN L. 99.000
THE LEGEND OF GALAHAD L. 69.000
THEME PARK L. 139.000
TOE JAM & EARL 1 (USA) L. 79.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER L. 99.000
TWO CRUDE DUDES L. 79.000
THE OTTIFANTS L. 109.000
THE FAERY TALE L. 79.000
THE TERMINATOR L. 49.000
TOPOLINO MANIA L. 79.000
TUNDER FORCE II L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS L. 79.000
URBAN STRIKE L. 119.000
VIRTUAL PINBALL L. 109.000
WINTER OLYMPICS L. 79.000
WWF RAW L. 115.000
WORLD CUP USA '94 L. 49.000
YOGI BEAR L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS L. 99.000
X MAN 2 L. 129.000

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER L. 49.000
ANDREA AGASSI L. 96.000
ALIEN STORM L. 49.000
ALIEN 3 L. 49.000
BATMAN RETURNS L. 49.000
BUGGY RUN L. 49.000
CHUCK ROCK II L. 49.000
COOL SPOT L. 49.000
DESERT STRIKES L. 49.000
FANTASY ZONE L. 59.900
FORGOTTEN WORLD L. 49.000
GAUNTLET L. 69.000
G-LOC L. 49.000
HEROES OF THE LANCE L. 49.000
HULK L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION L. 59.900
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO) L. 59.000
JUNGLE BOOK L. 49.000
MASTER OF BARKNES RPG L. 69.000
MORTAL COMBAT 2 L. 79.000
PAC MANIA L. 49.000
POPOLOUS L. 49.000
PRO WRESTLING L. 49.000
RAMPART L. 49.000
ROAD RUSH L. 49.000
R. TYPE L. 49.000
SENNA MONACO GP L. 49.000
SHINOBI L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS L. 59.900
SUPER TENNIS L. 39.000
SHOOTING GALLERY L. 79.000
SMASH HITS L. 59.900
SPEEDBALL 2 L. 59.000
SUPER SMASH T.V. L. 49.000
TENNIS ACE L. 69.000
TERMINATOR L. 49.000
THE FLASH L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK L. 49.000
THE NINJA L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI L. 49.000
TRANSBOT L. 49.000
XENON 2 L. 69.000
WIMBLEDON TENNIS L. 49.000
WINTER OLYMPICS L. 49.000
ZILLION II L. 59.900

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT L. 49.000
AGASSI TENNIS L. 81.000
ALESTE 2 L. 59.000
ALIEN 3 L. 49.000
ALIEN SYNDROME L. 67.000
BATMAN RETURNS L. 49.000
BOXING EVANDER HOLUFIELD'S L. 49.000
CHOPLIFTER 3 L. 89.000
CHUCK ROCK 2 L. 49.000
CLIFFHANGER L. 79.000
CRYSTAL WARRIORS L. 49.000
DEFENDER OF OASIS L. 49.000
DESERT STRIKE L. 79.000
DEVILISH L. 67.000
DRACULA L. 76.000
DRAGON L. 79.000
DRAGON CRYSTAL L. 67.000
ECCO THE DOLPHIN L. 79.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 89.000
GLOBAL GLADIATORS L. 79.000
GP RIDER L. 79.000
INCREDIBLE HULK L. 89.000
INDY INDIANA JONES L. 69.000
LAND OF ILLUSION L. 49.000
LAST ACTION HERO L. 79.000
MONSTER TRUCK WARS L. 79.000
MORTAL KOMBAT 2 L. 79.000
OLYMPIC GOLD L. 59.000
PAC-ATTACK L. 79.000
PANIC FACTORY L. 67.000
PINBALL DREAMS L. 82.000
POPILS L. 67.000
PRINCE OF PERSIA L. 49.000
PUTT & PUTTER GOLF L. 49.000
RISE OF THE ROBOTS L. 89.000
ROAD RASH L. 80.000
ROBOCOP 3 L. 69.000
SOLITAIRE POCKER L. 49.000
SONIC CHAOS L. 49.000
SONIC SPINBALL (FLIPPER) L. 59.000
SPACE HARRIER L. 49.000
SPEEDTRAP ROAD RUNNER L. 79.000
STAR WARS L. 69.000
SUPER SMASH T.V. L. 67.000
SUPERMAN L. 79.000
T2 JEDGEMENT DAY L. 79.000
TOM AND JERRY L. 76.000
WIMBLEDON L. 79.000
WORLD CUP USA '94 L. 49.000
WWF RAW L. 79.000
NBA JAM T.E. offertissima

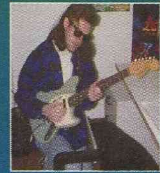
SIAMO APERTI ANCHE TUTTO IL MESE DI AGOSTO

Orari d'apertura dalle 9 alle 12 dalle 14 alle 19

PROVE

VACANZE!

Finalmente abbiamo un po' di tempo in più da dedicare al nostro hobby preferito. Quali sono i giochi più giocati dai recensori di GP questo mese? Scopritelo leggendo qui sotto!

STYLZ

HIStory (Michael Jackson)

DUPONT

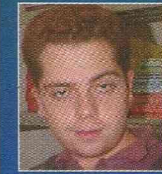
Puzzle Bobble (NGCD)
Puyo Puyo (Super Nintendo)
Toh Shin Den (PlayStation)

AIR

Fatal Fury 3 (Neo Geo CD)
Puzzle Bobble (Neo Geo CD)
X-Men: Children of the Atom (coin-op)

RANDOM

Puzzle Bobble (Neo Geo CD)
Tekken (PlayStation)
Megaman X 2 (Super Nintendo)

TRUST

Bust-a-Move (Super Nintendo)
Sonic Chaotix (32X)
Tekken (PlayStation)

APECAR

Ridge Racer (PlayStation)
Daytona USA (Saturn)
Tetris (Game Boy)

SCARLET

Puzzle Bobble (Neo Geo CD)
Tetris (Game Boy)
Virtua Fighter (Saturn)

PADDY

Bust-a-Move (Super Nintendo)
The Punisher (MD)
Knuckles Chaotix (MD 32X)

MADOC

Virtua Fighter 2 (coin-op)
Darkstalkers (PlayStation)
International Superstar Soccer (Super Nintendo)

PICCHIADURO

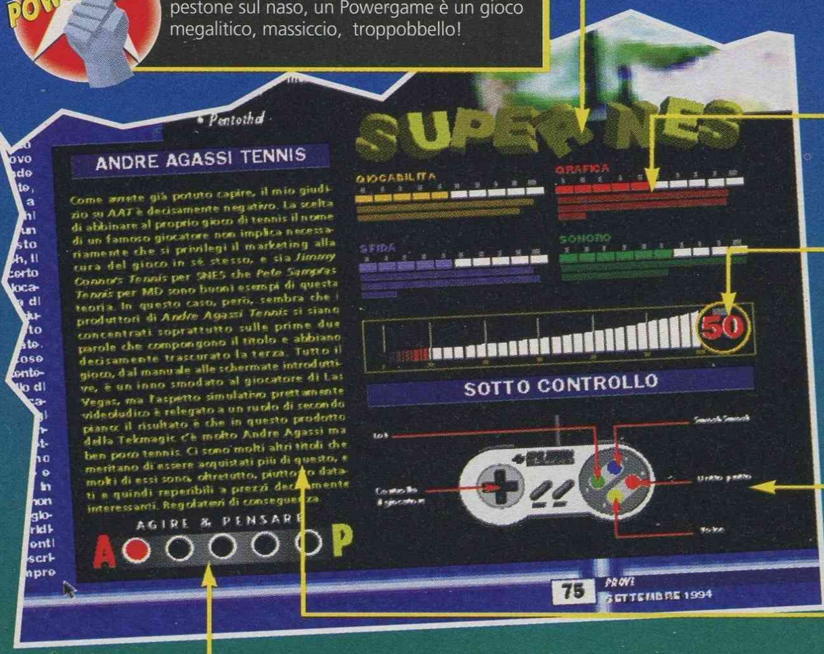
Casa: DA GIOCO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su *AAT* è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sé stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi dec[illegible]mente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE
A P

SUPER NES
GIOCABILITÀ
GRAFICA
SFIDA
SONORO
50
SOTTO CONTROLLO

75 PROVE SETTEMBRE 1994

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

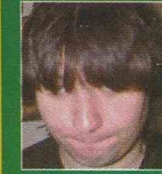
VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

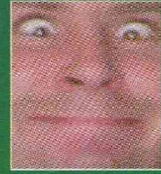
VORDAK

NBA Live '95 (SNES)
Snatcher (MCD)
Starfleet Academy (SNES)

PENTOTHAL

Bust-a-Move (SNES)
Donkey Kong Country (SNES)
Virtua Fighter (Saturn)

GEARLOOSE

Blockout (MD)
Dragon's Fury (MD)
Thunderforce IV (MD)

ROY

Illusion of Gaia (SNES)
Puzzle Bobble (NGCD)
Donkey Kong Country (SNES)

ORWELL 2000

Tekken (PlayStation)
Ridge Racer (PlayStation)
Toh Shin Den (PlayStation)

Casa: HUDSONSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

THE FIREMEN





Oltre ad evitare il fuoco, bisogna tenere d'occhio il tempo limite, a sinistra.



Danny e Pete si muovo sempre uno vicino all'altro, aiutandosi nelle missioni.



I discorsi tra i due personaggi rendono il gico simile a un Gioco di Ruolo.

Dopo il brillante *The Ignition Factor* della Jaleco (recensito sul N.36 di Game Power), i pompieri tornano a essere protagonisti di un videogioco con l'atteso *The Firemen* della Human, finalmente disponibile in versione occidentale. L'ondata di titoli ispirati ai vigili del fuoco, comunque, non si esaurirà qui: entro l'estate è prevista l'uscita di *Farenheith* per 32X e anche in questo caso fiamme e incendi la faranno da padroni.

The Firemen è ambientato nel grattacielo della Metrotech, una multinazionale che produce materiali chimici: proprio durante l'annuale party natalizio si è verificato un piccolo incendio nelle cucine che, trascurato per qualche minuto, si è rapidamente esteso ad altri piani dell'edificio e rischia di raggiungere il deposito dell'MDL, una sostanza chimica ad altissima infiammabilità che potrebbe far saltare in aria l'intero grattacielo. A questo punto entra in ballo l'unità di pompieri comandata da Pete Grey che, in attesa dei rinforzi, decide di intervenire d'urgenza. Pete è l'alter ego del giocatore ed è affiancato dal suo vice, Danny McLean, controllato automaticamente dalla CPU. Gli altri tre membri dell'unità, Max, Walter e Winona, si separano da Pete e Danny, ma si tengono in contatto radio, pronti a ricevere ordini.

Il gioco è articolato in livelli, sei in tutto, tutti ambientati nel grattacielo Metrotech: ogni livello richiede il raggiungimento di particolari zone dell'edificio in fiamme e il superamento di un boss finale, rappresentato da una forma di incendio particolarmente pericolosa e resistente. I due si muovono in coppia attraverso i piani del grattacielo, un po' come avveniva per i protagonisti di *Zombies Ate my Neighbors* e *Ghoul Patrol*: in questo caso, però, la differenza di ruolo fra personaggio controllato dal giocatore e personaggio controllato dalla CPU (non è infatti possibile affidare entrambi i personaggi a due giocatori umani) è molto marcata e ha un significato preciso nell'economia del gioco. Danny, infatti, si preoccupa di coprire le spalle a Pete, avventandosi con la propria ascia sui focolai che costituiscono un pericolo, e si incarica di portare in salvo le vittime ritrovate all'interno del grattacielo. Dopo un po' di pratica si impara a trarre il massimo vantaggio dal-

AL FUOCO! AL FUOCO!

La chiave per aver ragione dell'"Inferno di Cristallo" di *The Firemen* sta nella perfetta padronanza del sistema di controllo e nella collaborazione con Danny, il personaggio controllato dalla CPU. Pete da solo può fare molto, ma non tutto. Ecco comunque l'equipaggiamento di cui è dotato.

GETTO D'ACQUA

L'idrante è lo strumento di lavoro di Pete. Premendo il tasto Y si apre un getto potente che è proiettato lontano e a una certa altezza da terra. Le fiamme basse non sono toccate da questo tipo di getto: occorre allora usare il getto basso, che si ottiene con la pressione del tasto B. Pete può usare l'idrante e muoversi allo stesso tempo, ma i suoi spostamenti saranno rallentati (l'entità del rallentamento dipende dal tipo di getto).



•IL RUOLO DI DANNY

Danny è l'ombra di Pete: generalmente lo segue a breve distanza, pronto a intervenire per trarlo d'impaccio quando le fiamme si avvicinano troppo. La sua azione può essere indirettamente pilotata: quando Pete indirizza il getto d'acqua in una certa direzione, infatti, richiama l'attenzione di Danny, che contribuisce a colpi d'ascia. A volte, però, è Pete a dover coprire Danny, che si mette spesso in situazioni di pericolo.



SUPER-GETTO D'ACQUA

Oltre all'idrante Pete può usare delle bombe ad acqua, che estinguono le fiamme entro un certo raggio dal punto di impatto. Queste bombe sono nascoste nei vari livelli, ma non se ne possono trasportare più di tre. Se, avendo già tre bombe, se ne raccoglie una quarta, si ottiene il "Super-Getto" che ha una potenza doppia rispetto al getto normale e resta inserito fino a quando l'energia di Pete non diminuisce per una scottatura.



•I MOVIMENTI DI PETE

Solo una piccola parte del fuoco che infesta il grattacielo Metrotech è statico: le fiamme, di solito, si muovono pericolosamente. Pete deve allora cercare di creare delle vere e proprie ondate d'acqua ad ampio spettro, azionando l'idrante in movimento. Per mantenere una buona precisione è utile tener premuti i tasti Left o Right: in questo modo la traiettoria dell'acqua resta indipendente dalle rotazioni del personaggio.





La missione sta per avere inizio.

l'azione coordinata dei due pompieri, lasciando che Danny si porti in avanscoperta nelle zone più pericolose: il personaggio-CPU ha la grande dote di essere invulnerabile e può quindi correre rischi a cuor leggero, a differenza di Pete che invece ha una barra di energia che diminuisce ogni volta che viene scottato da una fiamma. Ma non è solo il semplice fuoco a insidiare i due pompieri: in alcuni piani il pavimento può crollare improvvisamente, robot in fiamme -ormai impazziti- possono avventarsi su di loro e il micidiale "backdraft" (il fuoco di ritorno che ha dato il titolo al celebre film di Ron Howard con Robert De Niro e Kurt Russel) può scatenarsi dietro qualsiasi porta. La prudenza, quindi, è un requisito essenziale per uscire vivi dal Metrotech; nello stesso tempo, però, bisogna muoversi con rapidità: ogni livello ha infatti un limite di tempo, trascorso il quale l'aria si fa rovente e Pete subisce una forte perdita di energia.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)





Il getto d'acqua di Pete è utilissimo per tenere a bada le fiamme.



Ogni volta che si viene a contatto con il fuoco, l'energia di Pete diminuisce.

ISTRUZIONE SUPERIORE



I lettori più attenti ricorderanno il servizio esclusivo cha abbiamo dedicato, sul numero di febbraio, alla Human Creative School, la scuola per game-designer creata cinque anni fa dalla Human. Ebbene, *The Firemen* è uno dei primi frutti concreti di questa brillante iniziativa, essendo stato interamente creato da un gruppo di allievi (particolarmente talentosi, a giudicar dal risultato) di questa scuola. A dire il vero, il primo progetto della HCS a raggiungere lo stadio commerciale è stato *Septentrion* (ribattezzato S.O.S. in occidente): un anomalo platform ambientato su una nave in affondamento, che però in Europa non ha avuto molto successo. Si tratta comunque di ottimi risultati, a poche stagioni dall'inizio dell'attività (i corsi, vi ricordo, durano un biennio). Si può azzardare, quindi, che i Miyamoto del futuro potrebbero uscire proprio dalla HSC.



A volte il fuoco può circondare i due personaggi, cercate di evitarlo.

THE FIREMEN

Questo gioco è veramente carino! Anche se la struttura non si discosta molto da quella di *Zombies* e *Ghoul Patrol*, la realizzazione tecnica è senz'altro superiore ed è impreziosita da tocchi di classe come il rumore del respiratore che accompagna l'azione dei pompieri o le esplosioni del devastante "backdraft". Se condurre Pete attraverso l'incendio del grattacielo è già divertente di per sé, interagire col personaggio controllato dalla CPU e con gli altri componenti dell'unità (che non entrano direttamente nell'area di gioco, ma hanno un ruolo preciso nella vicenda) diventa un'esperienza veramente coinvolgente. Tra un passaggio arcade e l'altro, i gustosi dialoghi tra i personaggi danno quasi l'impressione di giocare con un GdR della SquareSoft. L'unica pecca che posso ravvisare è il numero esiguo di livelli (solo sei): una sfida quantitativamente più importante non avrebbe guastato. Per quanto riguarda la qualità, invece, non ho nulla da eccepire: grafica sopraffina, sonoro suggestivo. Niente male questi allievi della Human Creative School!

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (9/10)

Estinguendo a destra e a manca ci si diverte un mondo. Inoltre, non sono rari i frangenti in cui bisogna applicare un po' di strategia insieme al fido Danny

GRAFICA (9/10)

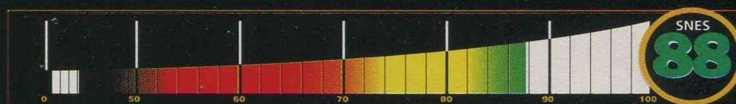
Gli ambienti sono disegnati in modo molto pulito ed efficace, con grande cura per i particolari. Piacevole il look tipicamente giapponese dei protagonisti

SFIDA (7/10)

Giocare a *The Firemen* è un vero piacere, ma con solo sei livelli potrebbe finire un po' troppo in fretta. Assolutamente sconsigliato il livello più basso di difficoltà

SONORO (8/10)

La musica è d'atmosfera, ma la parte del leone la fanno gli effetti sonori: perfetto il rumore delle fiamme; grandiosa la cadenza ritmica dei respiratori



SOTTO CONTROLLO



Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

NBA ACTION

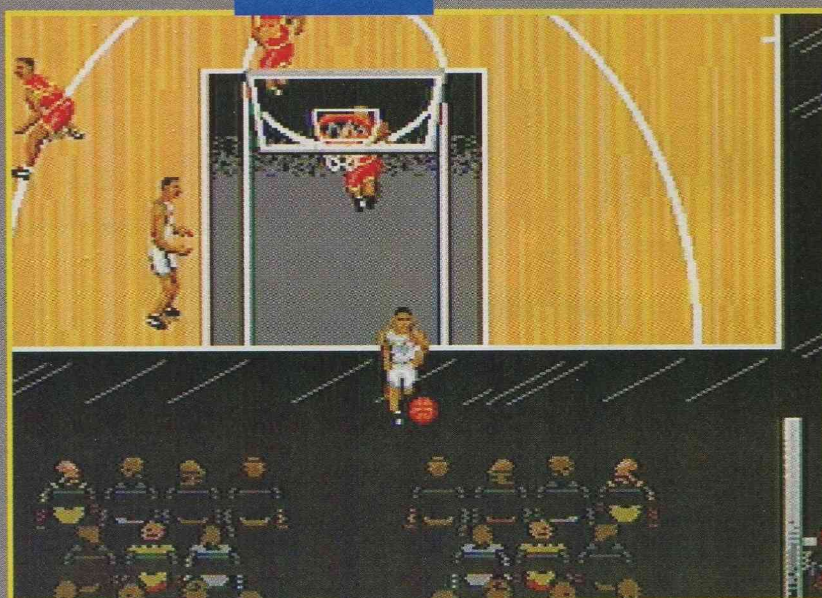


I tiri liberi sfruttano un sistema simile a quello di *NBA Live '95*.



La possibilità di giocare in quattro rende, almeno, l'azione frenetica.

Il basket è un gioco che ben si presta a essere convertito in videogame, l'NBA è il campionato con i più elevati contenuti tecnici e spettacolari e Sega è una software house che dovrebbe ben conoscere l'arte di programmare. Ora, se 2+2+2=6, questo *NBA Action '95* dovrebbe essere un gran bel titolo. Una gran bella presa per i fondelli, ecco cos'è! La grafica è povera nel disegno, nei colori e nelle animazioni e il sonoro è tutt'altro che esaltante (da notare che il tanto decantato commento digitalizzato di Marv Albert non riesce nemmeno a entrare in competizione con quello ben più ricco, vivace e tecnicamente meglio realizzato di *NBA Jam*). Analizzando il fattore giocabilità, si capisce immediatamente che *NBA Live '95*,



Le collisioni, a volte, sono approssimative, il che rende difficile il controllo dei giocatori e della palla. Questo, in definitiva, rende il gioco frustrante.



Il gioco prevede il commento di tale Marv Albert. Che sia 'sto tipo qui?



Gli sprite sono realizzati in maniera approssimativa, no good!



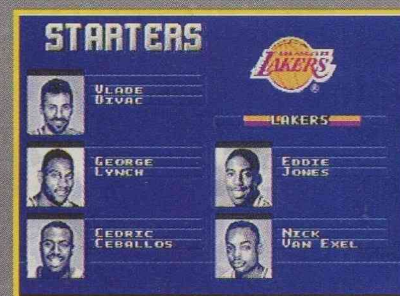
La visuale dall'alto, non rende giustizia a una simulazione di basket.



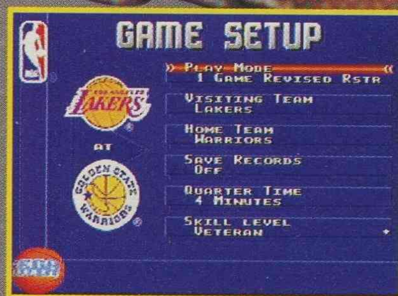
Statistiche, replay e marcatori sono disponibili ogni qual volta si mette il gioco in pausa.



Qui potete selezionare il giocatore da controllare.



È possibile scegliere i cinque giocatori che entrano in campo per primi



Le opzioni sono uno dei pochi punti a favore di questo titolo.

Tecmo NBA Basketball e persino *David Robinson Supreme Court* appartengono a un altro pianeta: i movimenti sono quasi scattosi, la collisione tra gli sprite è, a volte, approssimativa e i giocatori non sembrano particolarmente portati a seguire gli schemi tattici che ritroviamo in altri giochi del genere. Unici lati davvero positivi, ma rientrano anch'essi nella media stabilita dai campioni della categoria, sono la possibilità di potersi divertire anche in quattro e il mare di opzioni presenti: tornei, amichevoli, affaticamento e infortuni attuati o disattivati e decine di altre caratteristiche tra le quali scegliere le preferite.
Nel complesso un gioco che delude ampiamente le aspettative e che si piazza alle spalle di molti altri suoi colleghi. E la Sega toppò...

• Paddy

NBA ACTION '95

Che squallore! Ma come si può pensare che questo gioco, posto al fianco di *NBA Live '95*, di *Tecmo NBA B'ball* e del diverso - ma pur sempre cestistico - *NBA Jam T.E.*, possa spuntarla sui rivali? *NBA Action '95* non riesce a tenere il passo dei "colleghi" sia per quanto riguarda la grafica e il sonoro che la giocabilità. La ciambella di salvataggio che lo tiene provvisoriamente a galla è la marea di opzioni e la possibilità di scapicollarsi con tre amici, ma tali caratteristiche sono presenti anche negli altri giochi citati. Ma com'è possibile che un giocatore possa ritrovarsi con quest'ammasso di impediti, mal disegnati e peggio animati, il tutto condito da un sonoro che conferma la verità del detto proverbio "Il silenzio è d'oro"? Questa mossa di Sega, apparentemente incomprensibile, ha però una sua giustificazione: dopo aver giocato con *NBA Action '95*, odierete a tal punto il vostro bellissimo Mega Drive che vi fionderete a comprare il Saturn! Capito?

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

Imprecisione nei movimenti, scarsa propensione alla costruzione di elaborate azioni di gioco, pressoché totale mancanza di divertimento durante il gioco

GRAFICA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

Date un'occhiata ai giocatori e persino alla stramba prospettiva. Forse il 4 è persino un voto troppo generoso...

SFIDA

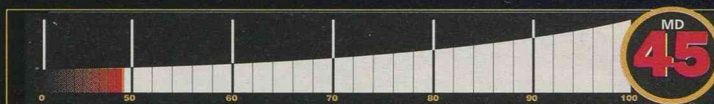
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

Si gioca anche in quattro e le molteplici opzioni allungano la vita del titolo

SONORO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

Non conoscevo Marv Albert, ma dopo aver sentito il suo commento vi dirò che non mi ero perso niente



SOTTO CONTROLLO





VIRTUAL GAMES

Venite a trovarci nel nuovo punto vendita a: Finale Ligure (SV) in via del Sagittario 3.

Tel. 019-695291
FAX. 019-690120

Giochi per PC

E' tempo di console portatili!

GAME-BOY E GAME-GEAR prezzi pazzi !!

SUPER NINTENDO £. 229.000

Art of Fighting 2	149.000
Army of Darkness	119.000
Batman "Animat. series"	129.000
Ben Hur	109.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	109.000
Donkey Kong Country	129.000
Dragon Ball Z.3	119.000
EarthWorm Jim	129.000
Fever Pitch Soccer	119.000
Final Fantasy 3	135.000
Front Mission	159.000
Green Lantern	129.000
Int. Super Star Soccer	129.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	119.000
Might and Magic 3	125.000
Megamen x 2	135.000
Mortal Kombat 2	115.000
Nba Jam T.E.	119.000
Revolution X	105.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	119.000
Slam Master	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	89.000
Super Mario Kart	69.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	129.000
Supper Turrican 2	109.000
Topolino Mania	99.000
Jurassik Park 2	129.000
W.W.F. Raw	115.000

MEGA DRIVE 2 L. 229.000

Atp tour	129.000
BallZ	99.000
ClayFighter	125.000
Comix Zone	105.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Ertworm Jim	139.000
Fever Pitch Soccer	109.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Higlander	112.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Light Crusader	99.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	99.000
Nba Jam T.E.	109.000
Prostriker 2	99.000
Putty Squad	105.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Road rash 3	119.000
Samuraj Shodown	119.000
Shining force 2	99.000
Syndacate	119.000
Spaiderman tv	109.000
Soleil	129.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.2	105.000
The story of thor	129.000
Turtle fighter	69.000
Urban Strike	109.000
X men 2	129.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	129.000

3DO FZ10 + converter + gioco a scelta £. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Absolute zero	109.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Cannon Foder	99.000
Cyberia	99.000
Corpse Killer	112.000
Demolition Man	119.000
Dino Blaze	99.000
Fifa Soccer	119.000
Flying Nightmares	109.000
Gex	115.000
Glory	99.000
Hell	119.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Ironangel	105.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Myst	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Panzer General	99.000
Player of the Year	119.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Slam e Jam	105.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen	119.000
Wing Commander 3	119.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000
Way of the warrior	105.000

Sega 32X Pal £. 349.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Wars1	135.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000
Space Harrier	99.000

SATURN + DAYTONA +scart£. 1.299.000

Astal	149.000
Side poket	149.000
Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	149.000
Rampo	149.000
Peeble Beach Golf	149.000
Virtual Hydlide	149.000
Deadlus	139.000
Panzer Dragun	139.000

Sony Playstation +Tekken L.1.299.000

Cyberslade	169.000
Gunners Heaven	189.000
Mazin	169.000
Metal Jacket	189.000
Jumping Flash	189.000
Philosoma	179.000
Kings Field	179.000
Kileak the Blood	179.000
Raiden	189.000
Ridge Race	169.000
Space Grifon	179.000
Starblade	179.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	189.000

GAME GEAR £. 199.000

Aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Fifa Soccer	69.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Nba Jam T.E.	79.000
Road Rash	59.000
Robocop VS Term	55.000
Sensible Soccer	59.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	59.000
T2 Judgment Day	49.000

VIRTUAL HYDLIDE

Casa: T&E SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1



Per la serie: come buttare alle ortiche il nome della Sega senza farsi venire i rimorsi di coscienza, téntando di spacciare un gioco mediocre per un buon fantasy... Diciamo pure che *VH* possiede svariati elementi del genere in questione, a partire dal libretto di istruzioni che presenta un giocone alla *Doom* fino alla fine dell'introduzione, che ancora riesce a mantenere un livello di decenza accettabile; oltre a questo abbiamo una serie di cubettoni pixellosi che rappresenterebbero paesaggi e mostri, un personaggio scattoso al limite dell'immaginabile oltre alla monotonia più frustrante, che unita allo scarno meccanismo d'azione mi ha fatto passare circa cinque ore raccattando oggetti vari, uccidendo mostri ed esplorando stanze realizzate in serie, nella vana speranza di un finale che compensasse la briga di arrivare in fondo al gioco. Niente da fare, il demone conclusivo l'ho massacrato in due minuti netti, per poi gustarmi l'amaro sapore di una trentina di secondi in full (o meglio semi) motion video da incubo.







Contro gli assalti di mostri numerosi, l'ideale è utilizzare la magia. Sempre che abbiate gli incantesimi necessari alla bisogna.



I paesaggi sono ben disegnati e dettagliati, peccato che il gioco non lo sia.



I cristalli viola servono per viaggare velocemente senza scarpinare per ore.



La visuale di spalle risulta imprecisa e, a volte, crea non poca confusione.



Entrando in un cimitero, il minimo che potete aspettarvi è d'incontrare un caro vecchio zio che però si è trasformato in uno...



...zombie! I combattimenti sono piuttosto ripetitivi e, alla lunga, noiosi, soprattutto perché non esiste un vero e proprio aspetto strategico durante la pugna.



Controllando i cadaveri dei mostri sconfitti, è possibile trovare oggetti utili al proseguio dell'avventura.



Varalys è uno di quei personaggi che vi daranno più filo da torcere.



Alcuni passaggi si svolgono in ambienti psichedelici.





Alcuni mostri si nascondono, in maniera subdola, in ogni dove.



La storia: l'essere infernale ha rapito la principessina che toccherà a voi liberare, raggiungendo i punti nevralgici di ogni paesaggio che al suo termine presenterà un mostro leggermente meno debole di quelli di routine. L'ambiente esterno alle costruzioni nelle quali compiere le "missioni" (recuperare un artefatto, scoprire un passaggio segreto) è formato sempre casualmente, e in esso potrete muovervi a piacimento con l'unico problema che, varcato l'estremo confine ad est del territorio, vi ritroverete subito in quello ad ovest, così come accade tra il nord e il sud; e come se non bastasse l'interazione con gli elementi del quadro è pessima: basta un movimento di troppo per scoprire il piattume dei mobili, gli evidenti errori prospettici, il passare in mezzo ad alberi e mura a mo' di ombra diafana, l'aggiornamento del texture mapping a volte molto in ritardo. Il vostro personaggio vi dà sempre e costantemente le spalle (maleducato!), cammina come un fantino ubriaco e ha la tendenza a incastrarsi tra i mostri che puntualmente lo randellano senza pietà, ma niente paura: basta mettersi a correre per qualche secondo, fermarsi e come per miracolo l'energia vitale ricomincerà a salire vertiginosamente, senza bisogno di usare quegli unguenti, erbe o pozioni la cui ricerca tanto emozionava negli altri giochi di questo tipo. Finalmente giunti all'antagonista finale ne potrete poi ammirare la definizione e fluidità, entrambe degne dei tempi migliori del Commodore 64, spettacolo di breve durata causa la prematura morte dell'essere, rapida come quella di tutti gli altri (una dozzina) semplicissimi mostri. Le uniche lance da spezzare in favore di *VH* sono l'uso delle magie, indispensabili contro i nemici troppo forti o numerosi per spade e pugnali, il teletrasporto e la mappa, che vi faranno risparmiare i chilometri di

DI TUTTO UN PO

Qualche nozione sull'uso degli oggetti che mano a mano troverete non fa mai male, soprattutto se il manuale di istruzioni è scritto in giapponese.

CRISTALLI VIOLA



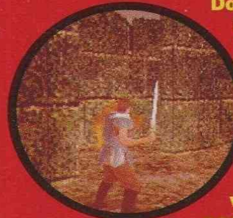
Sulla mappa vengono contrassegnati con un quadratino viola e li potrete utilizzare per teletrasportarvi da un luogo all'altro.

MAGIE



Chiuse dentro bauli o sparse per i dungeon troverete pozioni e pergamene che vi permetteranno di usare incantesimi.

AMULETO DELLA VISIONE



Dopo le prime missioni vi impossesserete di un amuleto che una volta indossato vi permetterà di vedere tutti i passaggi nascosti da muri irreali.



Attraverso i tunnel, o lungo le scale, il controllo del personaggio è scasrso.

PIZZA VIRTUALE

Il demone ha rapito la principessa dal suo castello e voi, da bravo e coraggioso guerriero senza macchia e senza (che palle) paura, dovrete liberarla... Ma va?



...2



... 3



e 4





Statue che possono animarsi da un momento all'altro. La paura chogni giocatore di ruolo deve affrontare prima o poi.



"Sembravano avvolti in una sfera che conferiva loro un aspetto spettrale..."







Di fronte a voi un cunicolo poco invitante, entrare oppure no?

marcia per giungere sull'obbiettivo desiderato; le musiche non sono niente di speciale ma ci si adatta, gli effetti fanno la loro parte. Tirate le somme, mi sento infine di affermare una verità abbastanza evidente: se il Saturn intende tenere registri del genere ancora per molto, l'agguerrita concorrenza del PS-X di casa Sony rischierà, prima o poi, di dare i suoi frutti.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

VIRTUAL HYDLIDE

Tra i giochi sviluppati dalla T&E Soft per i nuovi sistemi a 32 bit possiamo ricordare un gioco di golf per Saturn, dove per la prima volta era possibile farsi una bella passeggiata sull'intero campo di gioco: partendo da quell'idea è stato realizzato questo titolo, completamente digitalizzato e che sfrutta il tipo di visuale in seconda persona, la quale aveva fatto la sua apparizione in *Virtuoso* per 3DO. Addentrarsi in questo mondo è sicuramente un'esperienza non priva di fascino, scemata però la curiosità iniziale i difetti saltano subito all'occhio: i luoghi visitati sono spesso ripetitivi e le digitalizzazioni sono pessime, se non orribili sulle distanze ravvicinate; gli spostamenti negli ambienti chiusi sono confusionari e, a tratti, di una scattosità inaccettabile. È un vero peccato che *VH* sia riuscito così male, perché alcuni degli spunti di partenza non sono completamente da buttare. Forse, se si fosse optato per una versione di gioco più tradizionale, il risultato sarebbe stato migliore.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Negli spazi aperti non c'è problema, ma muoversi nei tunnel è un vero sacrificio di pazienza

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

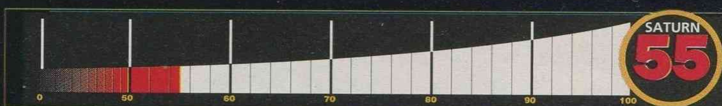
La grafica completamente digitalizzata è di cattiva fattura, confusionaria soprattutto sulle distanze ravvicinate

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A parte la semplicità nel superare i mostri finali l'opzione random vale solo per la mappa di superficie

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche discrete che ben si adattano al genere di gioco, buoni anche gli effetti sonori



SOTTO CONTROLLO



Casa: ENIX
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1



My name is Warren. I am a great Seer who can understand the destiny the stars have placed upon you.

Una suggestiva immagine di una sequenza d'intermezzo.

Ogre Battle

Mentre sul mercato giapponese i giochi di ruolo e strategici riscuotono un successo eccezionale e sono seguiti da larghissime schiere di appassionati (o "otaku", per usare un termine nipponico), in Europa e negli Stati Uniti soltanto pochi titoli riescono, ogni stagione, a imporsi sul mercato. Prima di decidere di pubblicare la versione in inglese di un gioco, quindi, le case ci pensano bene e spesso le edizioni anglosassoni arrivano con un notevole ritardo rispetto all'uscita giapponese. È il caso di *Ogre Battle*, un titolo prodotto dalla softhouse giapponese Quest più di due anni fa, e pubblicato solo ora in versione USA sotto etichetta Enix. Attualmente solo i due colossi del settore GdR, Enix e SquareSoft, hanno il know-how e i mezzi per organizzare e gestire le operazioni di localizzazione di titoli giapponesi, quindi le loro filiali americane traducono anche titoli di altre case (la stessa cosa è accaduta con *Breath of Fire*, della Capcom, pubblicato negli USA dalla Square).

Ogre Battle racchiude in sé alcuni degli elementi tipici dei GdR classici, come l'edificazione progressiva dei personaggi attraverso la crescita di livello e le statistiche, e la struttura strategica di un wargame, come la dislocazione delle unità militari e la loro disposizione tattica. La prima partita si apre con la creazione del personaggio principale, il condottiero (impersonato dal giocatore) che deve liberare il regno di Zenobia dal giogo del malvagio Impero: le caratteristiche principali vengono determinate rispondendo a una serie di domande, sullo stile dei computer game della serie *Ultima*. Espletate le formalità ci si getta nel gioco vero e proprio, che è articolato in una serie di mondi a difficoltà e complessità crescenti. In primo luogo si studia la mappa, che è rappresentata in Mode 7, e si individuano le città, le unità nemiche e la base del boss di livello. Lo scopo è quello di liberare le città occupate dalle truppe imperiali, in modo da raccogliere alleati, guadagnare del denaro e far crescere di livello i propri uomini (ingaggiando scontri sporadici con le unità nemiche) fino a quando non ci si sente pronti per irrompere nella fortezza del boss, sconfitto il quale si può salvare la partita e passare al mondo successivo. Il gioco ha comunque una struttura molto aperta: ci sono trenta mondi diversi (alcuni dei quali nascosti), ma l'ordine in cui si affrontano è

UNA BUONA REPUTAZIONE

Anche se si presta a uno stile di gioco diretto e immediato del tipo "Fuori uno, sotto a chi tocca" il sistema di controllo di *OB* cela una notevole possibilità dd'intervento su moltissimi aspetti della gestione militare delle proprie unità, dall'amministrazione all'equipaggiamento, dalla disposizione in battaglia all'uso delle carte magiche. Ecco una rapida (e necessariamente incompleta) rassegna su alcuni degli aspetti più rilevanti dell'interfaccia utente.

FORMAZIONE



I componenti dell'unità si schierano su due file. Vi consigliamo di ottimizzare la loro disposizione tramite il comando "Formation", che permette di scambiare a piacimento le posizioni dei guerrieri prima dell'inizio della battaglia.

TATTICHE



Anche se gli attacchi sono gestiti dal programma, in qualsiasi punto del gioco si può richiamare il menu "Tactics" per cambiare lo stile di combattimento della propria unità e quindi la posizione del leader, l'aggressività, ecc.

SPOSTAMENTI



Selezionando 'Move' dal menu principale si trasforma il cursore in una piccola bandiera che va collocata nel luogo di destinazione. A quel punto il gruppo si mette in viaggio in tempo reale.

REPUTAZIONE



Questa barra mostra il livello della reputazione del personaggio presso la popolazione: siccome un buon condottiero deve saper raccogliere consenso intorno a sé, è un parametro molto importante.





In questa locazione troverete un castello il cui signore vi accoglierà amichevolmente come alleato.



Abbiamo appena giocato un simpatico incantesimo che getta nella disperazione il nemico: l'impiccato.



L'incantesimo di "Forza" ci permette di affrontare con coraggio e rinnovata ferocia qualsiasi nostro avversario. Gli incantesimi si ispirano ai tarocchi.





La didascalia dice che le truppe di Pentothal hanno finalmente incontrato l'esercito avversario.

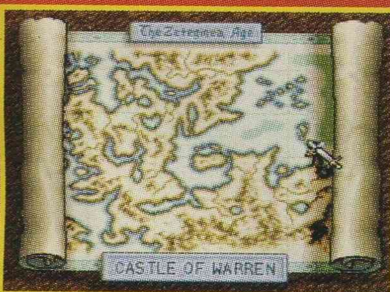
abbastanza flessibile e dipende dalle scelte del giocatore, secondo un modello di "trama aperta" che prevede una dozzina di itinerari diversi.
Gli spostamenti delle truppe e gli approvvigionamenti presso le botteghe si gestiscono dalla mappa principale, ma quando si entra in contatto con un nemico il gioco entra in "battle mode" e offre una rappresentazione isometrica dello scontro, con un approccio abbastanza simile a quello visto in *Breath of Fire*. La magia, come da tradizione, gioca un ruolo di rilievo ed è implementata in modo abbastanza originale: il giocatore è infatti munito di un mazzo di carte magiche (sono poche all'inizio, ma se ne guadagna una nuova ogni volta che si libera una città) che possono essere giocate durante le battaglie; a ognuna di esse corrisponde un diverso incantesimo, per un totale di 22 carte. Questo dettaglio, che si rifà allo spirito dei "trading card games" risulterà senz'altro gradito ai numerosi appassionati di "Magic".

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Dopo un'aspra e cruenta battaglia il nostro esercito è riuscito a "liberare" l'importante centro commerciale della città di Daskania.



Ecco la mappa generale del livello chiamato "il Castello di Warren"



In queste finestre messaggio potrete leggere resoconti e preziosi consigli.

OGRE BATTLE

Nonostante i due annetti che si porta sulle spalle, *Ogre Battle* ha ancora un certo fascino. Offre una gran quantità di mondi da esplorare e liberare, aiutando il giocatore con un'interfaccia abbastanza funzionale e flessibile. La parte grafica in Mode 7 è un po' scialba, ma in compenso la rappresentazione isometrica delle battaglie denota un tratto pulito e gradevole ed è arricchita da una buona gamma di animazioni spettacolari e molto fantasiose. Si tratta senz'altro di un prodotto di nicchia, destinato agli appassionati del genere e ancora più specifico, con la sua selva di menu e sottomenu, dei classici GdR alla *Zelda* o *Mana*. Se non digerite troppo il sistema di combattimento a turni, quindi, lasciate perdere. Se amate i GdR alla giapponese e non disdegnate un po' di strategia, invece, potete prenderlo in considerazione, ma solo come seconda scelta rispetto a *Front Mission* della Square. Per la cronaca, comunque, in Giappone la Quest ha appena pubblicato il sequel, *Tactics Ogre*, graficamente molto più avanzato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non aspettatevi di smanettare col joypad: in *Ogre Battle* si tratta di navigare fra menu di diverso livello. Il sistema, in ogni modo, funziona egregiamente

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il look grafico complessivo accusa il peso degli anni: in particolar modo nella sezione della mappa, basata su un Mode 7 un po' troppo scarno.

SFIDA

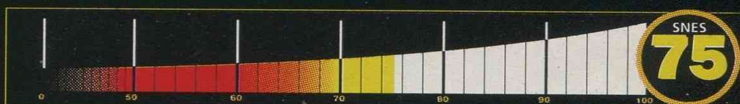
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il gioco non incorpora soltanto sfide a difficoltà crescente, ma è raccordato da una vera e propria "trama", sensibile agli eventi, che mantiene alto l'interesse

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche di accompagnamento variano a seconda dei frangenti: in generale sono curate e caratterizzate da un piacevole ritmo marziale



SOTTO CONTROLLO



Per zoomare sulla mappa generale

Per selezionare l'unità a cui impartire ordini

Per richiamare il menu principale

Per richiamare i menu e selezionare le opzioni

Per confermare l'opzione selezionata.

Per spostare la visuale sulla mappa generale

Per annullare l'opzione selezionata

Casa: KOEI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 5







AEROBIZ Supersonic

La produzione della Koei è tipicamente associata al genere strategico e simulativo: *Aerobiz Supersonic* (sequel di un gioco uscito quasi due anni fa per SNES e Mega Drive) è la conferma più eclatante della predilezione di questa softhouse per i titoli che mettono alla prova più le cellule grigie che la prontezza di riflessi. Si tratta di una simulazione manageriale che pone il giocatore nei panni del Direttore Generale di una compagnia aerea che compete, in una delle sette grandi aeree in cui è suddiviso il pianeta, con altre tre concorrenti. Ogni compagnia parte da zero con l'obiettivo di conquistare la vittoria finale,



Ecco i brutti ceffi dei nostri concorrenti: non tanto brutti, dopotutto.

LE LEVE DEL POTERE

Il nucleo principale dell'interfaccia utente di *Aerobiz Supersonic* è costituito da una barra di comando a icone. Ecco un breve resumé sulle sue funzioni principali.

PARAMETRI DI ROTTA



Con questo comando si possono impostare parametri fondamentali per la redditività di una rotta, come il numero di aeroplani impiegati e il numero di voli per settimana. Si possono inoltre sospendere momentaneamente le rotte o chiuderle definitivamente.

NUOVE ROTTE



Serve per aggiungere nuove destinazioni al proprio piano voli. La città di origine deve necessariamente essere un "hub", cioè un nodo appositamente attrezzato per smistare il traffico della compagnia. Da qui si definiscono anche le tariffe e il modello di aeroplani da impiegare.

BUSINESS



Eventuali eccessi di liquidità non possono essere tenuti improduttivamente in banca. Vanno investiti in attività di diversificazione, come luna park, campi da golf e da sci, servizi di navetta da e per gli aeroporti, e aree di attrazione (musei, sale da concerti, esposizioni).

NEGOZIAZIONI



Per aprire un nuovo scalo bisogna riservare uno slot destinato ai propri aerei. I prezzi per la locazione vanno negoziati direttamente col governo locale, presso il quale bisogna inviare un proprio manager. L'esito della trattativa dipende delle relazioni internazionali col paese in questione.

BUDGET



È il cuore della gestione finanziaria della compagnia. Le risorse vanno allocate, col massimo dell'equilibrio, su tre grandi aree di spesa corrente: la manutenzione degli aerei e delle strutture, la pubblicità delle rotte in esercizio e i servizi offerti alla clientela durante i voli.

PUBBLICITÀ



Quando i propri investimenti vanno anche al di là del settore del trasporto aereo e coinvolgono attività diversificate, programmare un'efficace campagna pubblicitaria a proprio favore è fondamentale. Da questa icona si stanzia il budget dedicato alle iniziative promozionali.

CDA



Il consiglio d'amministrazione è l'organo collegiale che prende le decisioni strategiche riguardanti la compagnia. In qualità di Amministratore Delegato il giocatore gode di ampi poteri, ma può consultarsi con gli altri consiglieri per ricevere preziosi suggerimenti.

NODI



Il nodo (o 'hub') è il cuore della rete di trasporto aereo in una regione. La scelta dell'aeroporto da adibire a nodo è molto delicata: se si sbaglia valutazione e si decide di chiudere, infatti, si determina la perdita automatica di tutte le rotte che si dipartono a raggio da quel centro.

ACQUISTO AEREOPLANI



Una compagnia in espansione deve rinnovare in continuazione il proprio parco aerei: si possono acquistare 5 modelli diversi (con un massimo di 10 esemplari per modello) in ogni trimestre. Parallelamente si cerca di vendere la parte più obsoleta della flotta, ma di solito si ricava poco.



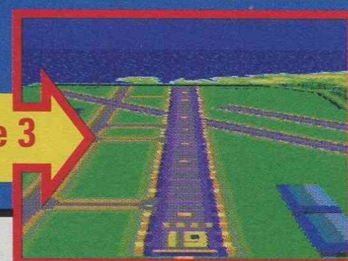
Le sette principali aree geografiche su cui opererete.

AVVICINAMENTO ALLA PISTA

L'introduzione di *AS* si apre con un aereo in fase di atterraggio. Poi la pista viene inquadrata in soggettiva e si avvicina sempre più con un bell'uso del Mode 7.

…1

…2

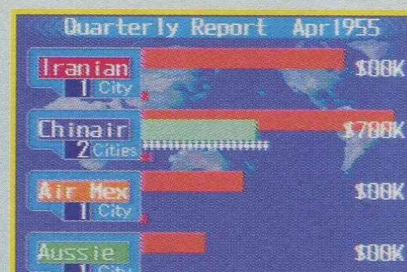
e 3


che verrà assegnata a chi avrà contemporaneamente raggiunto questi traguardi: un nodo in ognuna delle sette regioni; bilancio in attivo; primato, nella graduatoria dei passeggeri trasportati per anno, su tre regioni (al primo livello di difficoltà) o su sei (al massimo livello di difficoltà). Se è una compagnia concorrente a raggiungere per prima questi obiettivi, il gioco termina istantaneamente con una sconfitta. Fino a quattro giocatori possono sfidarsi in contemporanea, ognuno alla guida di una compagnia: il sistema di gestione del gioco, articolato a turni, permette infatti di alternarsi nelle decisioni; giocando da soli, invece, bisogna confrontarsi con tre Direttori Generali "virtuali" impersonati dalla CPU.
Il gioco prende in considerazione una serie pressoché infinita di fattori che spaziano dalla gestione strategica all'ordinaria amministrazione di una compagnia aerea: per prima cosa bisogna selezionare la regione di partenza da cui si estenderà il futuro impero aereo. Una grande città sarà adatta a fare da nodo per tutte le rotte da aprire in quella regione. Per la scelta delle rotte bisognerà analizzare la domanda di trasporto delle diverse zone e il costo degli "slot" (gli hangar dove collocare gli aerei) negli aeroporti di destinazione. L'acquisto degli aerei è l'ovvio passo successivo: è l'investimento di gran lunga più importante e va ponderato con attenzione. Appena messa in esercizio la prima rotta cominciano ad affluire i primi utili, che vanno sistematicamente reinvestiti per l'espansione della compagnia. Dapprima si punta a saturare l'offerta nella propria regione e a costruirsi una solida posizione competitiva e finanziaria, in seguito ci si può gettare nella competizione intercontinentale, aprendo dei nodi in altre regioni e ingrandendo sempre più la ragnatela delle proprie rotte. Raggiungere le condizioni necessarie alla conquista della vittoria finale è un'impresa impegnativa che richiede molti anni (simulati) di competizione. È comunque possibile, all'inizio del gioco, scegliere fra quattro diversi scenari, ambientati in diverse epoche dell'aviazione civile moderna: dagli anni Cinquanta fino al XXI secolo. Non poteva ovviamente mancare un sistema di battery backup (veramente indispensabile in questo caso) che permette di memorizzare i progressi compiuti, in modo da poter interrompere e riprendere la partita in ogni momento.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)





Potrete dare un'occhiata gli affari con il rapporto trimestrale delle rotte.



Un'occhiata alla situazione europea nell'aprile dell'anno 2000.



Qui potrete assegnare il denaro alle varie sezioni (servizi, riparazioni,ecc.)

AEROBIZ SUPERSONIC

L'aspetto di *Aerobiz Supersonic* è improntato alla massima essenzialità: le schermate attraverso cui si pilota il destino della compagnia sono quantomai scarne, mentre l'accompagnamento musicale è talmente banale da risultare quasi fastidioso. Ma ciò che gli appassionati di questi giochi cercano è la qualità del modello simulativo, che si basa quasi esclusivamente sulla rete di relazioni causali che i programmatori hanno costruito intorno ai parametri di gioco. E sotto questo punto di vista *AS* dimostra un grande spessore: gli elementi da prendere in considerazione sono numerosissimi e tutti influenzano, più o meno direttamente, l'evolversi delle partite. In ogni caso, comunque, questo titolo si rivolge a un target maturo, particolarmente incline ai giochi di strategia e interessato alla gestione aziendale: in Italia, però, tale pubblico possiede tipicamente un PC e non una console. È probabile invece che la maggior parte degli SNESers nostrani, irriducibili smanettoni, trovi *Aerobiz Supersonic* mortalmente noioso.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ● P

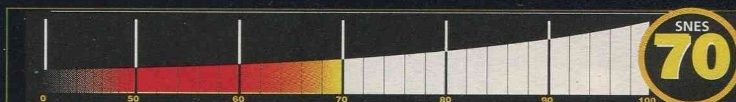
SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)
L'interfaccia utente a menu e icone non è molto curata dal punto di vista estetico (con caratteri grezzi e finestre dai colori poco azzeccati), ma funziona bene

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)
La presentazione del programma poteva essere curata meglio. L'aspetto generale è datato e le schermate statiche sono disegnate in modo un po' elementare

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (8/10)
Quei pochi che non lo odieranno a prima vista e sapranno farsi coinvolgere nel complesso meccanismo di gioco, avranno da divertirsi a lungo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)
C'è una gamma abbastanza ristretta di musichette, che si alternano a seconda dell'area mondiale selezionata. Tutte però sono banali e alla lunga indisponenti



SOTTO CONTROLLO



Per passare da una regione all'altra
Per evidenziare le varie voci dei menu di comando
Per vedere le rotte delle compagnie avversarie
Per accelerare i messaggi
Per confermare il comando
Per annullare il comando selezionato
Per visualizzare la mappa generale

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

Fatal Fury 3

Road to the Final Victory

Molti affermano che il Neo-Geo sia una macchina buona solo "a sfornare picchiaduro tutti uguali": ci può anche essere del vero in questo, ma certo nessuno fino a ora si è mai lamentato della qualità di questi giochi. Titoli come *Samurai Shodown 2* o *Fatal Fury Special* si sono giustamenete meritati il loro posto d'onore nell'universo dei cloni di *Street Fighter 2*, grazie soprattutto alle innovazioni che apportavano a uno schema di gioco ormai inflazionato. Sapendo dell'imminente uscita del terzo episodio della saga più riuscita tra i beat'em up della scuderia SNK, metterci le mani sopra era il sogno di tutti gli appassionati di questo genere, pregustando incredibili novità. Tutto ciò è puntualmente è avvenuto, dopo un primo impatto un po' dubbioso, si capisce che tutte le aspettative non vengono tradite. *Fatal Fury 3* si presenta senza dubbio come il meglio disponibile sulla piazza, escludendo i picchiaduro della "nuova generazione" come *Tekken* o *Toh Shin Den*. Questa affermazione, un po' estre-



Il select screen è un po' più originale del solito.



Sokaku esegue la sua super ai danni di Franco Bash.



Ne combattimento contro il primo dei fratelli Jin, Joe tenta di fermare un salto con il suo famoso "Screw Upper".

Lo schema di Sokaku è uno dei più evocativi, ricordando il paesaggio della vecchia serie televisiva "Kung Fu".

PER I VICOLI DI SOUTHTOWN

Rispetto al precedente episodio, *Fatal Fury Special*, i personaggi che potrete controllare sono sensibilmente diminuiti. Da sedici si è infatti passati a dieci, di cui solamente cinque appartangono alla saga. I restanti cinque sono invece personaggi totalmente nuovi inseriti nel background di Southtown tramite agganci con il mistero delle pergamene che dovrete affrontare. Ognuno di questi possiede infatti uno scopo ben preciso per calarsi in questa disperata impresa. Per quel che riguarda le vecchie glorie sono state tutte più o meno potenziate tramite l'aggiunta di nuove mosse speciali e il depennamento di altre. Rimaste invariate sono invece le Super mosse che si eseguono come nei precedenti episodi. Bisogna però ammettere che questa operazione ha consentito di portare allo stesso livello le abilità di tutti i personaggi, evitando la situazone incresciosa che spesso avviene in giochi di questo tipo in cui la scelta dei personaggi è strettamente limitata dalla loro potenza.



Ormai divenuto il simbolo della serie dei *Fatal Fury*, Terry è forse uno dei personaggi più equilibrati del gioco. Privato del mitico "Rising Tackle" ha ora una nuova mossa volante di minore efficacia.

TERRY BOGARD



Fratello di Terry e studioso di Koppo, è stato notevolmente potenziato rispetto ai precedenti episodi grazie all'introduzione di due nuove tecniche veramente letali.

ANDY BOGARD



Mitico Thai-Boxer con la capacità di creare dei tornado grazie alla potenza dei suoi pugni, ha subito miglioramenti che riguardano la sua velocità di attacco, il suo punto debole nei precedenti episodi.

JOE HIGASHI



Bella e "formosa", queste sono le parole che vengono in mente quando si pensa a questa lottatrice che rappresenta sempre un letale avversario e un ottimo personaggio da controllare.

MAI SHIRANUI



Sovrano "malavitoso" indiscusso di SouthTown, è tornato come lottatore praticamente invariato nelle sue tecniche. L'unica mossa nuova di cui dispone è una specie di carica dagli scarsi effetti.

GEESE HOWARD



Lottatore ballerino alla Dee-Jay, sfrutta la sua grande abilità nella danza per colpire l'avversario. Possiede essenzialmente mosse che si basano sull'uso dei calci e delle gambe in generale.

BOB WILSON



L'energumeno di turno è stavolta una specie di pugile fallito che combatte per soldi nella zona industriale. La sua forza è, come al solito, paragonabile alla sua lentezza e alla sua scarsa agilità.

FRANCO BASH



Se non ci fossero delle EVIDENTI differenze potrei affermare che questa donna è il vecchietto Jubei travestito. Maestra suprema nell'uso delle prese, gareggia con Mai per la bellezza.

BLUE MARY



Membro della polizia di Hong Kong, è l'unico personaggio a usare un'arma: i nunchaku. Veloce e potente, ricorda per le mosse il suo concittadino Kim Kapwan, ma gli è comunque superiore.

HON-FU



Santone buddhista (ricorda il personaggio di Ariel nel cartone animato "I cinque Samurai"), possiede le mosse più spettacolari di tutto il gioco poiché si basano sulla magia e sull'evocazione di demoni.

MOCHIZUKI SOKAKU

ma, non è assolutamente legata alla mia passione per gli altri episodi della serie, ma da un'attenta valutazione di tutte le caratteristiche che questo titolo possiede. Tralasciando le sempre più inutili nozioni sulla trama (che si occupa degli eventi accaduti nella "South Town" posteriori ad *Art of Fighting 2*) questo titolo può realmente essere considerato innovativo e diverso rispetto ai suoi predecessori. Quello che salta subito all'occhio è senza dubbio la mancanza del secondo piano di paralasse in cui era possibile andare a combattere: in *Fatal Fury 3* esistono infatti ben tre piani parallattici "virtuali" in cui è possibile muoversi. L'uso del termine virtuale è d'obbligo perché questi piani consentono esclusivamente azioni temporanee senza la possibilità di spostare l'intero combattimento. In poche parole il movimento verso l'alto o verso il basso ha il semplice scopo di evitare gli attacchi avversari, consentendo un rapido e imprevisto contrattacco. Per quanto questo sistema possa sembrare strano, bisogna ammettere che funziona veramente bene poiché conferisce al gioco un tocco di realismo in più. Comunque, al di



Terry ha mancato la proiezione grazie a un rapido arretramento di Andy.



Anche tutte le mosse speciali sono state ridisegnate con nuova e migliore grafica.

CATTIVI PER NATURA

Alla fine di tutti e dieci i personaggi "normal" dovrete affrontare i tre cattivoni finali. Dotati di stili di lotta molto particolari sono tutti avversari molto temibili che vi richiederanno un certo impegno. Ricordate che il secondo fratello Jin vi apparirà solamente se arriverete al primo senza continuare. In questo modo potrete anche gustarvi la splendida sequenza finale accompagnata dalla classica musichetta giapponese.

È il classico bulletto da strada. Lo incontrerete dopo il quarto combattimento e prima dello stage finale; sinceramente non vi creerà molti problemi.



YAMAZAKI

È il cattivone finale se arriverete al termine del gioco utilizzando i "continua". Non sottovalutatelo per la sua statura è velocissimo e dotato di mosse a dir poco dannose!



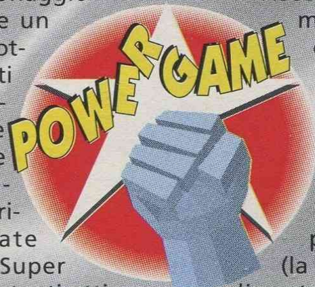
JIN CHONSHU

Fratello maggiore del precedente è praticamente identico a lui ma possiede la capacità di riflettere tutti gli attacchi a distanza. Lo incontrerete arrivando alla fine senza utilizzare "continua".



JIN CHONREI

là di questo fatto, il titolo della SNK riesce a primeggiare anche in molti altri aspetti. Primo tra tutti quello dello mosse: ogni personaggio ne possiede veramente un vasto numero e tutti i lottatori "vecchi" sono stati forniti di nuove tecniche; pensate che oltre alle ormai canoniche "Super mosse" da eseguire quando si è in pericolo di vita, sono state aggiunte delle "SuperSuper mosse" veramente devastanti attivabili tramite un codice all'inizio del round. Dal punto di vista grafico e sonoro non si può poi muovere nessun appunto: personaggi e fondali sono stati totalmente ridisegnati e sono state usate delle animazioni fluide e al limite del realismo (pensate che quando i personaggi sbagliano le proiezioni li si vede andare "a vuoto"), mentre invece il sonoro vanta delle musiche di una bellezza incredibile, sopra a ogni standard. L'unica nota negativa che si può riscontrare si trova sicuramente nell'infelice scelta di diminuire il numero dei personaggi che si possono controllare, riducendo (di poco però) la longevità del prodotto. Insomma se amate i picchiaduro e possedete il Neo-Geo CD (la seconda ipotesi richiede di certo la prima) non potete lasciarvi sfuggire un titolo del genere; per tutti gli altri rimane sempre l'alternativa di giocarci a suon di gettoni in sala giochi.



• *Air*





La mappa ci offre una divertente panoramica degli incontri disputati.



Uno scontro di "bolle" tra Terry e Jin Chonshu, primo dei fratelli Jin.

FATAL FURY 3

Cosa si può dire di un gioco che ti sembra in assoluto il miglior picchiaduro in due dimensioni? Nulla: se avete il Neo-Geo CD compratelo, altrimenti andate a dilapidare i vostri risparmi in sala giochi. Certo, risulta piuttosto impossibile un paragone tra questo picchiaduro e gli ormai mitici *Tekken* e *Toh Shin Den* ma, a voler essere pignoli, si tratta essenzialmente di due generi diversi, che non possono essere paragonati tra di loro. Se infatti i due titoloni per la PlayStation brillano per l'aspetto spettacolare, *Fatal Fury 3* possiede invece la caratteristica (come i suoi predecessori) di essere un picchiaduro estremamente "tecnico", dove, con questo termine, si indica la necessità di pianificare delle vere strategie d'attacco e di efficaci contromosse, senza affidarsi a movimenti caotici. Insomma, un titolo che non si rivolge solo agli "smanettoni", un titolo in cui non capita, quasi, mai che il vincitore sia colui che preme più velocemente o con miglior tempismo i tasti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È un picchiaduro di ottima fattura, bisogna aggiungere altro?

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

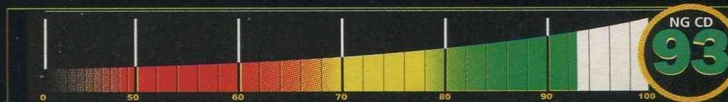
Tutti i personaggi hanno subito un completo "restiling" grafico e godono di animazioni veramente fluide e precise

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Otto livelli di difficoltà e alcuni avversari veramente ostici vi faranno sudare le classiche quattordici camice...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche (tracce audio CD) sono tra le più belle che si siano mai sentite



SOTTO CONTROLLO



Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

CHEESE Cat-Astrophe
SPEEDY GONZALES




Addirittura i Silvestroni di pietra come i presidenti del monte Rushmore!


Ci rimangono solo cinque sombreri; meglio fare economia.



Gatto Silvestro, il celebre e dinoccolato felino dal manto bianconero, e Speedy Gonzales, velocissimo topo di nazionalità messicana, appartengono entrambi alla ricca scuderia dei personaggi dei Looney Tunes; solitamente sono protagonisti di vicende distinte, ma per questa avventura in chiave videoludica la Sega ha pensato bene di metterli insieme. E così Silvestro, che di solito passa le sue giornate cercando di catturare il suo partner abituale (che è il giallo pennuto Titti), è stato ingaggiato per impersonare il ruolo del "cattivo" in questo *Cheese Cat-Astrophe*. La vicenda si svolge nel tranquillo paese natale di Speedy Gonzales, i cui cittadini (tutti roditori) si sono improvvisamente trovati a corto di formaggio, il loro principale prodotto alimentare. Silvestro ha infatti pensato bene di farne incetta per obbligare i topolini ad acquistare il suo formaggio sintetico "Caciogato" (che storia assurda...); nel tempo libero, inoltre, ha anche rapito la fidanzata di Gonzales e tutti i suoi amici. Tocca quindi a Speedy, che è il leader carismatico dei suoi concittadini, entrare in campo per liberare i sequestrati, sconfiggere il micio malvagio e riportare la prosperità e la calma nel paese.

In ognuno dei livelli che compongono questo platform si trovano tre topolini rapiti, che di solito sono imprigionati in qualche cunicolo sotterraneo: per trovare l'uscita e passare al livello successivo, Speedy deve scovarli e liberarli tutti e tre. Durante il tragitto potrà raccogliere delle carote per il suo alleato Bugs Bunny, che in cambio gli rivelerà le password per riprendere il gioco dall'ultimo stage completato. Il gioco offre una dozzina di livelli, con un'ambientazione abbastanza varia che ripropone in modo fedele le atmosfere dei cartoni Warner Bros: Speedy attraversa il deserto messicano, infestato da scorpioni e avvoltoi; si spinge fino alle Hawaii, dove deve fronteggiare orde di granchi e geyser scorbutici e

LE RISORSE DI SPEEDY

Nella missione di salvataggio di consorte e compaesani, Speedy Gonzales può fare affidamento su una serie di abilità che risultano utili sia in chiave offensiva che difensiva. Il modo più semplice per mettere kappaò gli avversari consiste nel canonico "zompo sulla testa" alla Miyamoto, che funziona con la maggior parte dei nemici che camminano sul terreno, ma è inefficace con le creature volanti (ed è un peccato perché rende inutili le acrobazie aeree più spettacolari). Contro gli avversari più coriacei si può invece lanciare il sombrero, che compie una traiettoria arcuata e può colpire a una certa distanza; quest'arma è però limitata: i sombreri vanno raccolti durante il percorso e il loro numero (indicato nella parte alta dello schermo) decresce a ogni colpo. La caratteristica principale di Speedy, però, è l'incredibile velocità: premendo il tasto A si innesca una repentina accelerazione che ha effetti travolgenti sia sui nemici che si parano sulla strada, sia sugli oggetti posti in traiettoria. Spazzando via questi oggetti (di solito delle casse di legno, rigorosamente marchiate "ACME") si possono rinvenire dei bonus e, soprattutto, aperture che danno accesso a cunicoli segreti, dove spesso sono nascosti gli amici da liberare. Per mantenere costante la possibilità di effettuare queste corse, bisogna raccogliere i peperoncini rossi disseminati per i livelli.





Potrete sempre far conto sulla super-velocità di Speedy.





Nel livello subacqueo potrete far scorta di peperoncini.



Chissà... Forse con un po' di fortuna potreste incontrare il delfino Ecco!

imprevedibili; nuota nel lago dei piranha evitando delle enormi conchiglie; e arriva, attraverso i livelli finali ambientati all'esterno e all'interno della fabbrica di Silvestro, ad affrontare il gatto in persona, che tiene prigioniera la sua fidanzata Carmel. Com'è consuetudine per i tie-in a piattaforme su licenza Looney Tunes, che hanno come target i videogiocatori più giovani e inesperti, il livello di difficoltà è abbastanza clemente: prima dello scontro finale, però, la sfida si fa un po' più impegnativa, poiché i guardaspalle di Silvestro (robot che lanciano dinamite e topi meccanici) si fanno più numerosi e coriacei.

Per concludere, segnalo la possibilità di scegliere fra quattro lingue (rigorosamente escluso l'italiano): questa opzione si sta lentamente affermando per omogeneizzare la produzione su scala internazionale e abbattere i costi di localizzazione, ma è anche accompagnata dalla consuetudine di stampare degli scialbi e anonimi manuali in bianco e nero, in cui una mezza dozzina di idiomi di affiancano su diverse colonne. In casa Sega è ormai quasi impossibile imbattersi in un manuale colorato, con una grafica originale, belle immagini e caratteri leggibili anche senza lente d'ingrandimento. Per quel che si paga ogni cartuccia si può legittimamente pretendere un "packaging" adeguato.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Come potete notare da queste immagini, la grafica, in stile e qualità, non si discosta molto dallo standard dei vari giochini ispirati ai Looney Tunes.



Se riuscite a saltare con il giusto tempismo potrete trovare molti bonus.



Fate attenzione alle trappole di Silvestro, come i pugni a molla!

CHEESE CAT-ASTROPHE

Ormai i titoli basati sui personaggi Looney Tunes non si contano più, e quel che è peggio è che nella stragrande maggioranza sono dei platform dalla struttura banale (con alcune eccezioni di impronta sportiva, come *Acme All-Star* e *Wacky Sports Challenge* della Konami). La realizzazione tecnica si mantiene sempre su livelli discreti, e questo *Cheese Cat-Astrophe* non si discosta dalla regola, ma manca inventiva da parte dei game-designer per inserire qualche particolarità che lo distingua in qualche modo dalla marea di platform che sommerge il mercato dei 16 bit. Si tratta di condurre uno sprite fino alla fine del livello, saltando di qua e di là, evitando qualche insidia, e raccogliendo la solita serie di bonus e power-up: un rituale che abbiamo già celebrato infinite volte e che ormai, sinceramente, comincia a stancarci. Non è certo il titolo da scegliere se si cerca qualcosa di diverso dal solito; chi è particolarmente affezionato a questi personaggi, comunque, vi ritroverà la stessa atmosfera dei cartoni animati.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (1–10): 7

Riesce facile accompagnare Speedy Gonzales attraverso le insidie di questo platform, anche se lo sprite sembra un po' "leggero" nelle traiettorie aeree

GRAFICA (1–10): 7

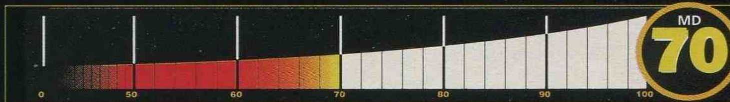
La scelta dei colori, il tratto grafico dei personaggi, l'ambientazione e gli ostacoli sparsi per i livelli: tutto è efficacemente ispirato alle tipiche situazioni dei cartoon

SFIDA (1–10): 6

Il livello di difficoltà non è molto elevato: chiunque abbia una minima dimestichezza con i meccanismi di gioco dei platform dovrebbe scegliere la modalità "hard"

SONORO (1–10): 7

Niente di eclatante per quanto riguarda il sonoro: musichette d'atmosfera ed effetti svolgono dignitosamente il proprio compito d'accompagnamento

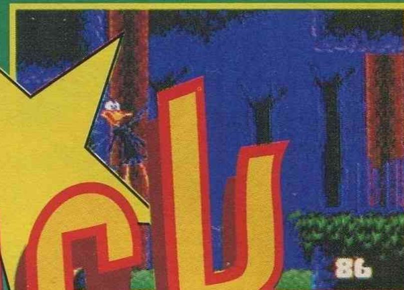


SOTTO CONTROLLO



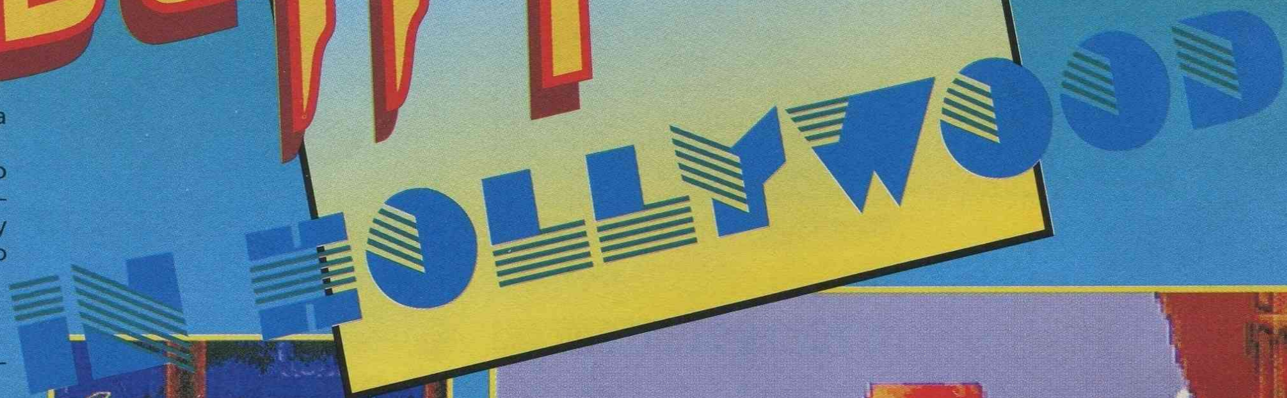
Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1





Daffy Duck





NOTA BENE: Oberato dagli impegni del suo nuovo lavoro, il nostro caro Paddy è stato sostituito nella stesura di questa recensione dal rag. Fantozzi Ugo.

Dott. Grand'Uff. Commend. Ing. Figli'e' Cant. Rical: Allora, Bambocci, lei sa cos'è un platform-game...

Ugo Fantozzi: Sì! Lo so! Un platform è un disinfettante liquido per i servizi igienici! La Pina lo usa sempre per fare il bagnetto alla bertuccia, a mia figlia Mariangela, cioè.

Rical: Ma cosa dice, Falcozzi! Sto parlando dei giochi di piattaforme! Almeno, sa chi è Daffy Duck? È a conoscenza del fatto che Yosemite Sam, per l'occasione regista cinematografico, è stato derubato dei premi vinti in tanti anni di onorata carriera?

Ugo: Derubato? Non sono stato io, lo giuro! Bisogna far qualcosa! Chiamate la Polizia!

Rical: No, caro il mio Catozzi. Lei ora si metti ai comandi e mi riporti a casa i premi. Se si rifiuti, la schiaffo sul tetto a fare il parafulmine.

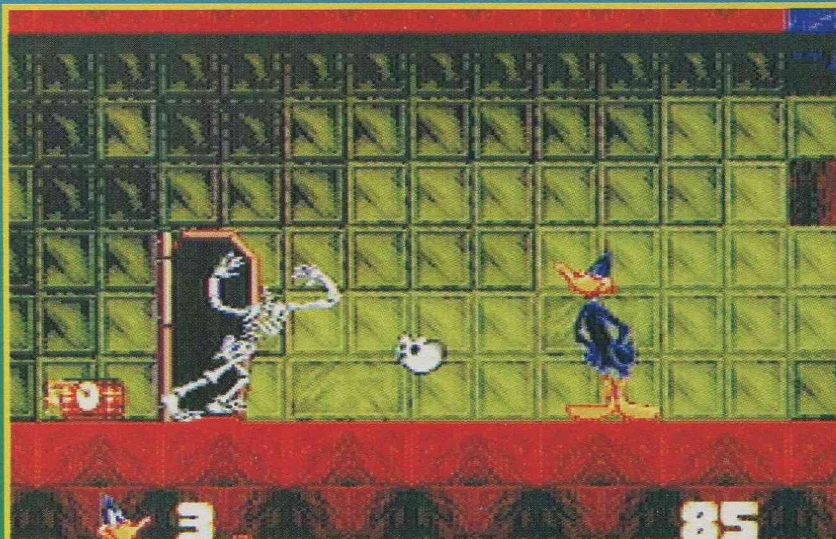
Ugo: No! Il parafulmine no, che c'ho già l'artrosi! Mi dichi,



La perdita di una vita viene evidenziata da un Daffy angioletto.



Alcune armi, che Daffy Duck può utilizzare, rispecchiano lo spirito dei cartoni animati della Warner Bros.





Le animazioni del papero nero sono davvero divertenti.

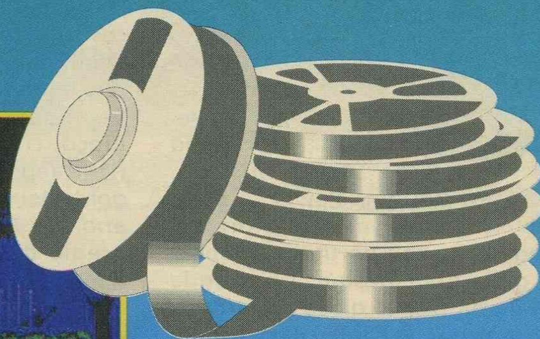


Un particolare positivo, anche se ininfluente, è il testo in italiano.

Direttore Supremo, cosa devo fare, e la farò.
Rical: Falcucci, ora lei prendi questa pistola spara-bolle e si aggiri per i livelli alla ricerca di bombe da disinnescare, potenziamenti per la sua arma ed avversari da eliminare. E facci attenzione, il tempo è limitato: se vuoi salvare i premi di Yosemite Sam, nostro azionista di maggioranza, dovrà essere veloce e rapido.
Ugo: Ma - nemici? Come nemici? Io non voglio far del male a nessuno! Sarà mica pericoloso? Io devo pensare alla mia famiglia! A Pina, alla bert... a Mariangela, loro mi aspettano a casa. Ripensandoci, Supremo, meglio se la missione è suicida.
Rical: Non si devi preoccupare, Cardozzi, le sarà difficile tornare vivo: oltre ai nemici, lei dovrà vedersela con precipizi, oggetti letali al solo contatto. Però questa sua avventura ha anche dei lati positivi: ambientazioni colorate e ben disegnate (che riproducono i set di film western, dell'orrore e molti altri), ottime animazioni e un sonoro molto bello e coinvolgente. Inoltre, la giocabilità è bella sostanziosa e si divertirà parecchio nel tentativo di riportare a casa la pellaccia - e i due quintali scarsi di lardo che nasconde sotto quell'orribile giacca color cacca di topo.
Ugo: È un regalo di Pina, l'ho messa per far colpo sulla Silvani. Comunque grazie, Apocalittico. Posso toccarla? Posso chiamarla Dio?
Rical: No, Pascucci. Ma le sovvenghi che in caso di successo la promuoverò: lei sarà appendiabiti umano nel mio ufficio.
Ugo: Io! Appendiabiti umano! Sì, lo voglio! Dove sono i nemici! La pistola - datemi la pistola! Pina! Piiinaaa! Dammi la maglia di lana che devo partire!

• Rag. Fantozzi Ugo


Appendersi alle rocce del Gran Canyon è uno sport decisamente pericoloso, ma uno sportivo come il nostro papero può fare questo e altro.




Anche i fantasmi ci si mettono, sarà un film dell'orrore.


Daffy Duck cerca di fare amicizia con uno strano tizio, meglio non fidarsi.

DUFFY DUCK

Ugo, ti ringrazio: mi hai salvato. Non avevo proprio il tempo di recensire questo *Daffy Duck in Hollywood*, e devo dire che la cosa mi è dispiaciuta, dato che il gioco è tutt'altro che disprezzabile: la grafica è buona, anche se assolutamente non eccezionale, e ho trovato il sonoro davvero bello, ricco com'è di effetti ben fatti e di brani musicali sempre in tema con l'ambientazione che affrontate (alla lunga, però, la musica può risultare un po' ripetitiva). La giocabilità è tutto sommato positiva, grazie alla precisione ed alla tempestività con cui Daffy esegue i vostri ordini; il gioco, poi, è sufficientemente difficile da impedirvi di finirlo in poco tempo. Unica vera pecca è la mancanza di originalità dello schema di azione: si vaga per i livelli alla ricerca di oggetti da trovare e si sparacchia un po' in giro. Tutto già visto, tutto già giocato: però, dato che questo titolo è fatto in maniera più che decente, non lo penalizzerò più di tanto nella valutazione complessiva.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

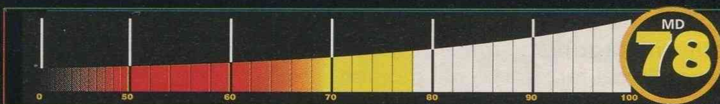
MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ (1–10: 7)
Mi sembra buona. Solo - o mio Mida - vuoli spiegarmi cos'è la giocabilità? Cioè, se li fa piacere io dico che è buona, ma almeno mi spieghi cos'è, che ce lo dico alla Pina

GRAFICA (1–10: 8)
Molto colorata e ben definita ma le animazioni lasciano un po' a desiderare. Sono presenti, tra l'altro, degli effetti davvero notevoli

SFIDA (1–10: 7)
La difficoltà è settata al punto giusto e non vi stancherete tanto presto di giocarlo

SONORO (1–10: 7)
Che bella che è! Mi ricorda il folk, il rock e tante altre cose belle

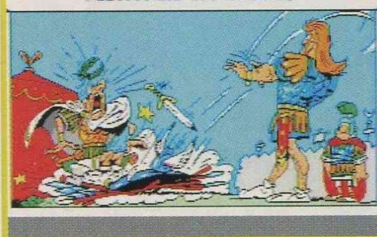


SOTTO CONTROLLO




Lo stile di gioco ricalca quello classico dei platform di casa Sega.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3





Astérix and The POWER of the GODS



Asterix e Obelix sono ormai di casa alla Sega. Meno di un anno fa sono stati protagonisti di un platform per Game Gear (*Asterix and the Secret Mission*, recensito su Game Power n. 31) e ora ritornano sui sedici bit del Mega Drive con un titolo sviluppato dalla Core Design. La vicenda che fa da plot al gioco riguarda la scomparsa del mitico scudo di Vercingetorige, che è finito nelle mani dell'imperatore Cesare: su invito del capo del loro villaggio (l'unico lembo di Gallia -lo ricordiamo a chi non conoscesse il fumetto di Goscinny e Uderzo- che riesce a sottrarsi all'invasione dei legionari romani) Asterix e Obelix si incaricano di ritrovarlo per riconsegnarlo al proprio popolo. L'antefatto è descritto nella sequenza introduttiva del gioco, che mostra una serie di schermate statiche a fumetti tratte dalle tavole originali del fumetto ed è molto divertente. La ricerca vera e propria inizia dalla mappa generale, che comprende il villaggio gallico e una serie di accampamenti romani. Il villaggio non è solo il punto di partenza dei due protagonisti, ma è anche il luogo in cui far ritorno nei momenti di impasse per ottenere qualche indizio sulle mosse da fare (il druido Panoramix sarà prodigo di consigli). Gli accampamenti, invece, costituiscono i primi dei numerosi livelli che porteranno i due Galli fino a Roma, di fronte a Cesare in persona. Una volta immersi nel gioco, ci si rende conto che, pur rientrando decisamente nella categoria dei platform, questo *Asterix and the Power of the Gods* ha il pregio di incorporare alcuni elementi di complessità che ne arricchiscono la struttura. Spesso, affrontando un livello, bisogna ingegnarsi per superare dei piccoli enigmi che richiedono, per esempio, di spostare un'impalcatura da una zona all'altra per raggiungere un passaggio inaccessibile, oppure di azionare sequenze di interruttori per aprire una cancellata. Non siamo senz'altro al livello di titoli spiccatamente adventure, come *Another World* o *Flashback*, ma l'aggiunta di questi piccoli dettagli



Un bel cazzottone e tutto si risolve: le famose "buone maniere" galliche.



Ecco una corsa sfrenata sulle strade Imperiali della Gallia.



Come vedete, nonostante l'ambientazione, si tratta di un tipico platform.





Sul tetto di questa casa troverete uno scrigno con dentro bonus interessanti.

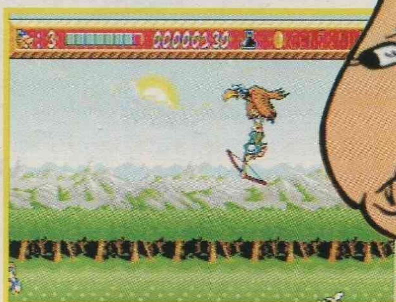




Sopra: una parte della mappa.
Sotto: Obelix in azione.

BOTTE DA ORBI

Fra un livello e l'altro di *AatPotG*, si può scegliere se controllare il piccolo Asterix o l'enorme Obelix. Le potenzialità dei due personaggi, ai fini del gioco, sono praticamente equivalenti, ma ognuno è dotato di un modo peculiare di affrontare gli avversari. Asterix, naturalmente, ha il suo punto di forza nei cazzotti: può colpire ripetutamente i nemici con una serie asfissiante pugni, oppure li può stendere in un colpo solo con un super-cazzottone (ottenibile dirigendo il pad verso l'alto al momento di colpire). Obelix, invece, sfrutta le sue doti naturali e tramortisce i poveri legionari a colpi di pancia (di pancia, avete letto bene): con un'animazione veramente esilarante si avvicina all'obiettivo e... BOMP! lo investe con un'ondata di adipe addominale. Entrambi i personaggi, poi, possono usare un super-attacco quando raccolgono uno speciale bonus: una fiaschetta della famosa "pozione" per Asterix e un bel cinghiale arrosto per Obelix (che non ha bisogno della pozione, essendo caduto da piccolo nel pentolone in cui il druido Panoramix la stava preparando).
Il quadro psicologico di Obelix è infine completato dalla sequenza di stand-by che appare quando lo si lascia inattivo per alcuni istanti: una nuvoletta raffigurante il solito cinghiale arrosto appare sul suo capo, mentre lui si sfrega il ventre in segno di appetito... Génial!



Fate attenzione a questi allegroni che tenteranno di colpirvi in volo.



contribuisce a rendere il gioco meno banale di altri platform.
A livello tecnico *AatPotG* è stato realizzato con cura. La grafica è sufficientemente pulita (anche se a volte ci sono delle imperfezioni nell'interazione fra lo sprite dei protagonisti e le zone sensibili del background, e si ha l'impressione che le figure camminino nel vuoto) e riesce a riprodurre in modo più che discreto lo spirito peculiare della "bande dessinée": sono frequenti le situazioni comiche, come il salto sulla pancia di un ubriaco addormentato per proiettarsi verso l'alto, o l'espressione terrorizzata dei soldati romani, messi in fuga a furia di cazzotti. Il sonoro, poi, si segnala per l'originalità dei brani d'accompagnamento, tutti scelti dal repertorio delle più belle melodie della musica classica: da Brahms a Verdi, da Mozart a Strauss. L'effetto finale, mentre si gioca, è molto piacevole e dimostra ancora una volta (dopo il caso di *Return Fire* per 3DO) che la musica classica si può sposare efficacemente con i videogiochi.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

ASTERIX AND THE POWER OF GODS

Rispetto al citato titolo per Game Gear, che era un platform di tipo molto tradizionale, questo prodotto si differenzia per la presenza di alcuni spunti interessanti che introducono nella struttura di gioco una lieve componente adventure. Coerentemente con questa impostazione, l'attraversamento dei livelli non è necessariamente lineare (tipo "vado da sinistra a destra fino a che non trovo l'uscita"): capita a volte di dover tornare sui propri passi per azionare un meccanismo o raccogliere un oggetto speciale, indispensabile per continuare la ricerca. Di fatto, quindi, la cosa più difficile in *AatPotG* non è tanto aver ragione di tutti gli avversari che si incontrano lungo i livelli, quanto individuare l'uscita o scovare un particolare oggetto nascosto. Detto questo, bisogna precisare che il gioco richiede anche una buona padronanza dei fondamentali arcade: ci sono frangenti in cui bisogna far compiere allo sprite dei protagonisti delle vere e proprie acrobazie. Il sistema di controllo, comunque, è sempre all'altezza della situazione.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P



Un livello direttamente ispirato alle avventure arabe dei due galli.

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 7/10
I movimenti fondamentali sono quelli classici dei giochi a piattaforme, saltare, correre e colpire, e possono essere combinati fra loro in modo immediato

GRAFICA 7/10
Gli sprite dei protagonisti e dei nemici sono stati disegnati con cura. Nelle animazioni, poi, si riscontra lo stesso humour del fumetto di Goscinny e Uderzo

SFIDA 8/10
Il livello di difficoltà è impegnativo; inoltre, non c'è alcun sistema di password: aver ragione dei numerosissimi livelli è una sfida di non poco conto

SONORO 8/10
Veramente azzeccata la scelta dei brani di musica classica come sottofondo. Il gioco guadagna un'atmosfera allegra e suggestiva allo stesso tempo



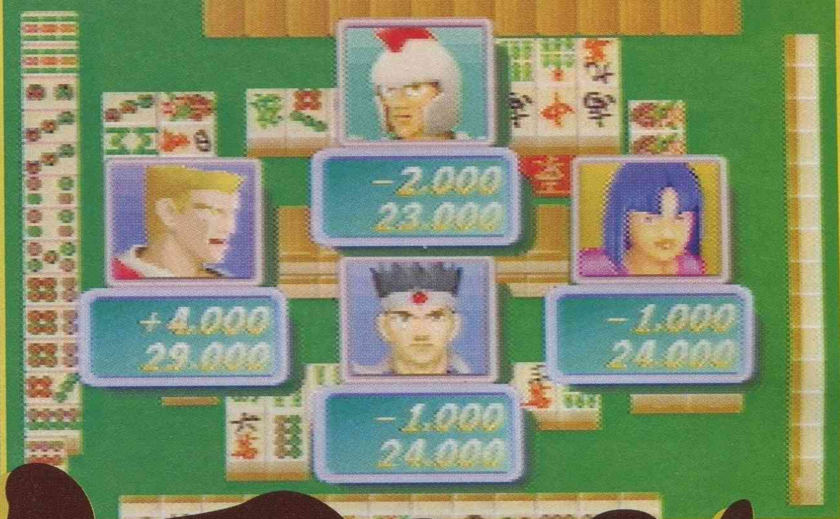
SOTTO CONTROLLO



Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1



Ogni personaggio ha un proprio stile di gioco, che influenzerà le sue scelte.



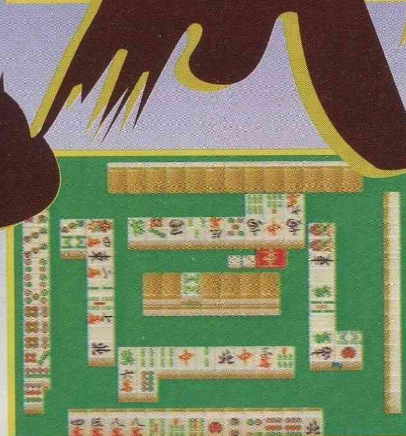


MAZIN

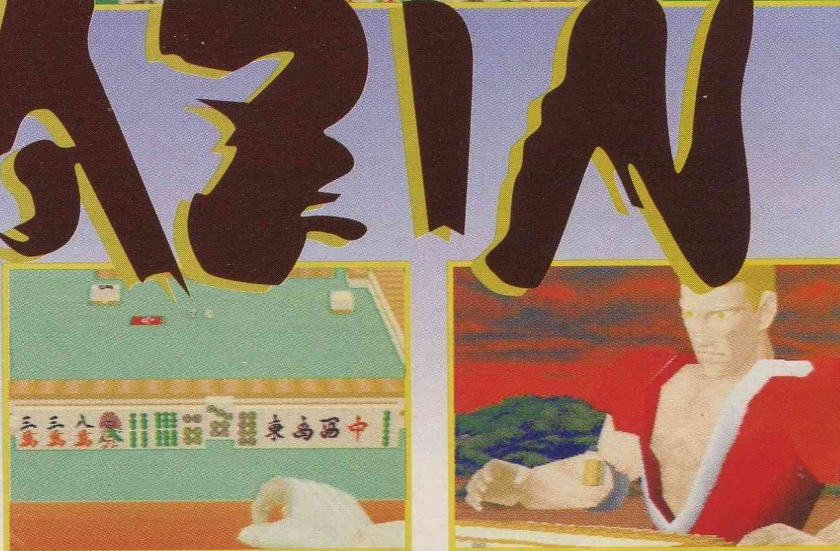
Vi sarete ormai resi conto della differenza di uscite in senso temporale tra il mercato ufficiale italiano e quello, ben più occulto, parallelo al Giappone, dal quale provengono rapidissimamente le ultime novità delle varie software house nipponiche; l'unico, "insignificante" prezzo da pagare in quest'ultimo frangente è l'assenza di istruzioni in inglese, sostituite da sfilze di ideogrammi che risulta decisamente difficoltoso interpretare... Poco male se il titolo in questione è un picchiaduro. La situazione si fa invece critica in casi come questo, dove capire da soli il meccanismo del mahjong risulta quasi impossibile: chiunque voglia acquistare questo CD dovrà procurarsi un testo esplicativo della situazione, se intende concludere qualcosa. Dando un'occhiata alla grafica è da notare l'aggiunta, oltre alla classica vista dall'alto, di personaggi realizzati con tecnica poligonale, che al proprio turno verranno inquadrati mentre compiono le operazioni di gioco; l'ottima caratterizzazione attribuita a ognuno di essi, unita alla loro velocità di "pensiero", è poi tale da coinvolgere anche il più sanguinario degli sfidanti. Ricapitolando, se siete fanatici del genere, o avete voglia di imparare a giocare a mahjong, o siete fuori di cervello, questo è il titolo che fa per voi: simpatico, ben confezionato ma quel che più conta è che ai più sembrerà assolutamente incomprensibile.

• Orwell 2000

Si ringraziano il Boiler e Future Games (Mi)

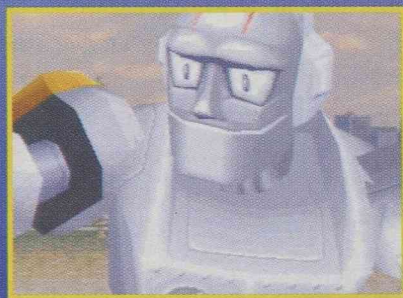


Il Mahjong richiama alla lontana il domino di estrazione europea.



Scopa, settebello, ori e primiera! Una mano così non mi capitava da anni!

Le immagini di contorno al gioco sono, ma altrettanto inutili.



MAZIN

Anche se non tutti lo sanno, in Giappone oltre ai bellissimi titoli attualmente disponibili per il PS-X tra i quali *Motor Toon GP*, *Jumping Flash*, *Toh Shin Den* e *Tekken* sono sparsi sul mercato più di una trentina di giochi che da noi arrivano solo su "ordinazione" singola, fanno infatti parte della cultura nazionale nipponica e per questo riscuotono successo unicamente nel loro paese d'origine. Tra di essi possiamo trovare una serie di adventure manga dai risvolti leggermente "hard", una sfilza di "Pachinko", puzzle e altri ancora fino ad arrivare al genere preso in questione, il mahjong: in questo caso, sebbene l'effettivo interesse provato dai giocatori nostrani sia relativamente scarso, la meccanica di gioco vagamente simile al domino, ma strutturalmente più complicata, riuscirà in ogni caso a esercitare su chi ha voglia di scoprirne le regole un certo fascino, grazie anche all'originale veste con cui si è deciso di presentare il tutto, usando enormi personaggi poligonali come avversari.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (1–10): 7

Sia la versione classica che quella con i personaggi poligonali riproducono fedelmente il gioco

GRAFICA (1–10): 7

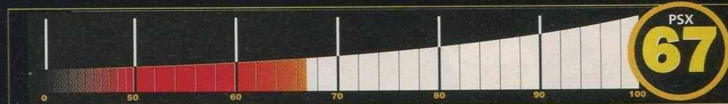
Per un titolo di questo tipo è anche troppa, nell'insieme decisamente originale

SFIDA (1–10): 7

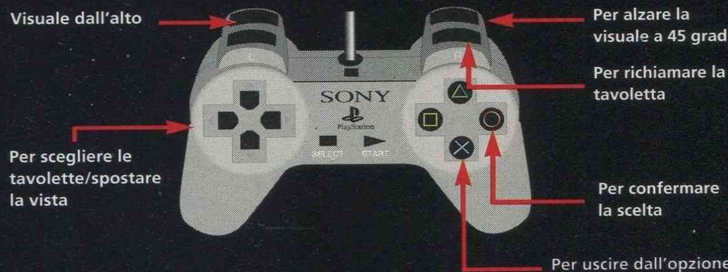
Sconfiggere gli avversari gestiti dalla CPU non è semplicissimo, se poi vi piace il genere...

SONORO (1–10): 7

Le musiche e i commenti sonori sono discreti, ma appartengono più a uno sparatutto che a un rompicapo



SOTTO CONTROLLO



NON ABBANDONARLA IN AUTOSTRADA...
PORTA LA CONSOLE IN VACANZA
CON TE! SE LA TUA È UNA DI QUESTE

SUPER NES
MEGA DRIVE
NEO GEO CD
SATURN
G.GEAR
3DO
PSX
G.BOY



GOEMON

TI RIEMPIE LA VALIGIA DEI
MIGLIORI VIDEOGAMES
ACCESSORI E MODELLINI

CI TROVI A GENOVA
VIA FERRO 1 R SESTRI P.
TEL/FAX 010/625335

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

Vieni a trovarci. Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(chiuso il martedì)

SUPERNINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY (ITA)
EARTHWORM JIM (ITA-USA)
SECRET OF MANA (ITA)
LION KING (EU)
NBA JAM T.E. (ITA)
NBA LIVE 95 (EU)
POWER DRIVE (ITA)
INT. S.STAR SOCCER (ITA-USA)
STUNT RACE FX (ITA)
TETRIS E DR. MARIO (ITA)
MORTAL KOMBAT II (ITA)
ADDAMS FAMILY VALVES
DRAGON BALL Z
SUPER TURRICAN
E MOLTI ALTRI

SUPER OFFERTE

MICROMACHINES (ITA)	99.000
MEGAMAN X	69.000
MEGAMAN X 2	99.000
VORTEX (ITA)	99.000
FATAL FURY 2 (USA)	89.000
BEST OF THE BEST (ITA)	49.000
CLAYFIGHTER 2 (ITA)	99.000
STARWING (ITA)	59.000
YOUNG MERLIN (EU)	89.000
WORLD CUP USA 94 (ITA)	59.000
PARODIUS (ITA)	69.000
STREET RACER (ITA)	99.000
BATTLE TOADS	59.000
ALIEN 3	59.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	119.000
SUPER METROID	99.000
LEGEND	99.000
LEMMINGS 2 (ITA)	119.000

MEGADRIVE

LEGEND
SOLEIL
NBA JAM T. E.
CLAY FIGHTER
POWER DRIVE
THEME PARK
PROBOTECTOR
URBAN STRIKE
EARTHWORM JIM CD
YUYU HAKUSHO
DRAGON BALL Z

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	59.000
FIFA SOCCER 95	99.000
JOYPAD 6 BUTTON	29.000
CASTELVANIA	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000
COMBAT CARS	69.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	69.000
ART OF FIGHTING	79.000
JAMES POND 3	49.000
LOTUS TURBO CH	49.000

MEGA 32X

BC RACERS
SOUL STAR X
DOOM (USA- ITA)
TEMPO (USA-ITA)
VIRTUA RACING DELUXE (USA-ITA)
COSMIC CARNAGE (USA)
MORTAL KOMBAT II (USA-ITA)
MOTOCROSS (USA-ITA)
METAL HEAD (USA-ITA)
CHAOTICS (USA-ITA)

3DO

SLAM & JAM
GEX
THEME PARK
THE NEED FOR SPEED
DRAGON'S LAIR 2
SPACE ACE
NOVASTORM
RETURN FIRE
DOOM
MYST
ROAD RUSH
FLASHBACK
YUYU HAKUSHO
WING COMMANDER 3
SPACE HULK

3DO OFFERTE

JAMMIT BASKET	89.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
CRASH'N BURN	89.000
SAMURAI SHODOWN	119.000
FIFA SOCCER	99.000
SEWER SHARK	89.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	99.000
SUPERWING COMMANDER	69.000
OUT OF THIS WORLD	89.000
SHOCK WAVE	89.000
SUPER MODELS GO WILD	39.000

JAGUAR

RAYMAN
SANSIBLE SOCCER
VAL D'ISERE SKI
IRON SOLDIER
SYNDACATE
POWER DRIVE
BURN OUT
FIGHT FOR LIFE
HOVER STRIKE
CLUB DRIVE

WOLFENSTEIN 3D	69.000
DOOM	110.000
CHEKERED FLAG	99.000
ALIEN VS PREDATOR	129.000
CD PLAYER	TEL.

SONY PLAYSTATION

TOSHINDEN
TEKKEN
MOTOR TOON GP
GUNDAM
GUNNERS HEAVEN
CYBERSLED
KING'S FIELD
MEMORY CARD
JOYPAD
NAMCO PAD PER RIDGE RACER

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA
PANZER DRAGON
DEADALUS
VICTORY GOAL
ASTAL
JOYPAD
VOLANTE PER DAYTONA
VIRTUA HYDLIDE
MEMORY CARD

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA SATURN
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)
SONY PLAY STATION
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)
3DO FZ10
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

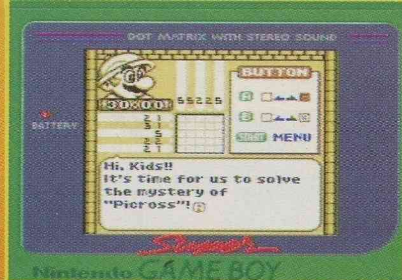
GRANDE VENDITA PROMOZIONALE

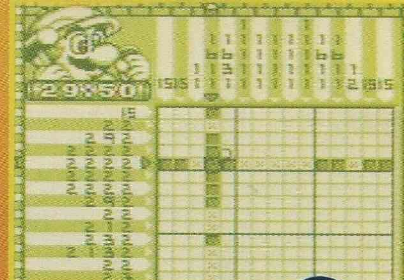
SCONTI DAL 5 AL 50% SU

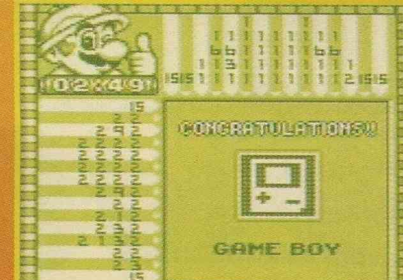
UNA VASTA GAMMA DI ARTICOLI

VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
- NOLEGGIO -
VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI
PAGAMENTI RATEALI IN SEDE

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 8







Una volta capito il meccanismo potrete risovere gli enigmi più complicati.

Mario's Picross



Finalmente siamo riusciti nel nostro intento: ecco la figura!

Mario's Picross appartiene a quella categoria di rompicapi che risultano tanto immediati e coinvolgenti da giocare, quanto complicati da spiegare. Il compito del recensore, in questi casi, è più difficile del solito: col semplice ausilio di parole scritte bisogna illustrare meccanismi di gioco che sarebbero invece chiarissimi ed evidenti dopo appena un paio di esempi pratici. Purtroppo, allo stato attuale, Game Power non è ancora interattiva e quindi sarà necessario un po' di sforzo da parte mia, in termini di chiarezza, e da parte vostra, in termini di immaginazione...

Allora, lo scopo del gioco è quello di portare allo scoperto una figura nascosta, disegnata su un pannello reticolato che può avere una dimensione massima di 15x15 elementi (ogni elemento è una specie di grosso pixel). All'inizio di ogni partita il pannello è completamente bianco e gli unici indizi sulla forma della figura nascosta sono costituiti da una serie di numeri posti in corrispondenza di ogni linea e di ogni colonna. Se ci sono tre numeri, vuol dire che lungo quella riga o colonna ci sono tre sequenze di pixel accesi, se i numeri sono due significa che ci sono due sequenze, se c'è solo un numero la sequenza sarà unica, e così via. Il valore indicato dai numeri, poi, indica la lunghezza della rispettiva sequenza: così, se su una colonna si trovano i numeri 2, 3 e 1, ciò significa che lungo quella colonna ci sono tre sequenze di pixel neri, la prima (partendo dall'alto) lunga due elementi, la seconda lunga tre e la terza formata da un singolo pixel. Combinando le informazioni tratte dai numeri corrispondenti a ogni riga e a ogni colonna (e spremendo un po' le meningi), si arriva progressivamente a individuare la figura nascosta. Quando, proseguendo per esclusione, si giunge alla certezza che un pixel è nero, lo si scopre con un piccolo scalpello, mentre si possono segnare con una "x" gli elementi che sono sicuramente bianchi. Per completare un round bisogna scoprire esattamente tutti i pixel neri che disegnano la figura nascosta entro il limite di tempo raffigurato nell'angolo in alto a destra del display: attenzione, però, perché ogni volta che si commette un errore (scoprendo un elemento in realtà vuoto) si viene penalizzati di alcuni minuti.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Questi test di abilità già pronti vi alleneranno ai problemi più complessi.



Da questo menu potrete selezionare il livello di difficoltà della partita.

MARIO'S PICROSS

Lo so: non avete capito niente. Dovete allora concedermi un po' di fiducia e credermi sulla parola se vi dico che *Mario's Picross* è veramente bello. È un rompicapo nel senso stretto del termine, che ai livelli di difficoltà più elevati fa letteralmente sudare il cervello, e sa offrire una sfida intellettuale veramente avvincente. Se siete tipi da "Settimana Enigmistica" e amate gli enigmi prettamente logici troverete questo gioco intrigante e coinvolgente. Pur essendo anni luce distante dal concept ipnotico e frenetico di *Tetris*, *M'sP* incorpora una forte componente ansiogena, grazie al conto alla rovescia del limite temporale che scorre incessantemente e subisce improvvise accelerazioni ogni volta che fate un errore. La realizzazione è impeccabile e si segnala per piccoli tocchi di classe in puro stile Nintendo, come il martelletto che picchia sullo scalpello o la manina che cancella le croci. Il sistema di salvataggio, infine, è veramente ben fatto e, insieme all'enorme numero di enigmi incorporati, assicura un'ottima longevità.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ ● P

GAME BOY

GIOCABILITÁ

Non ci sono sprite da dirigere o power-up da raccogliere, ma il concept di gioco riesce a coinvolgere fin dalla primissima partita e tutto è sempre sotto controllo

GRAFICA

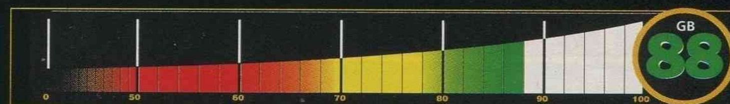
È il gioco perfetto per il cucciolo Nintendo: dal punto di vista grafico non è impegnativo, ma ogni dettaglio dell'interfaccia è curato e realizzato con grande gusto

SFIDA

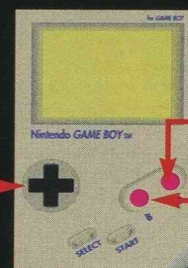
Godzilliardi di enigmi, dai banalissimi "Easy Picross" ai mastodontici "Picross" 15x15. Il tutto arricchito da un ottimo e pratico tutorial e da numerose opzioni

SONORO

Gli effetti sonori sono molto semplici ma svolgono egregiamente il proprio compito, sottolineando opportunamente le mosse azzeccate o gli errori di gioco



SOTTO CONTROLLO



Per dirigere il cursore e selezionare le opzioni

Per scoprire un quadrato

Per segnare un quadrato con una croce

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2







GRAN CHASER

Era da diverso tempo che mi domandavo che risultato avrebbe potuto offrire l'innesto di un gioco come *Panzer Dragoon* su un titolo della risma di *Daytona*, il primo curato sotto l'aspetto estetico e il secondo sotto quello della velocità di gioco; se lo devono essere chiesti anche i programmatori della Sega, che nel tentativo di creare questo ibrido sono unicamente riusciti a sfornare una cattiva imitazione del nascituro *Wipeout* di casa Sony. Nonostante giocabilità e grafica certamente non sfigurino, l'aspetto predominante di *Gran Chaser* rimane una sterilità di fondo, che comprende sia l'eccessiva facilità per finire il gioco, sia il finale stesso (inesistente), per giungere al quale bastano una ventina di minuti, sia l'insulso sonoro a base di effetti davvero scadenti e di musiche prive di significato. Il gioco in sé è costituito dalla scelta di una tra cinque "auto" (viaggiano tutte su cuscini ad aria) per gareggiare contro la cpu, o in modo versus, oppure in modo trial, che è la classica sfida a cronometro; le piste sono una decina più una (l'ultima) selezionabile solo dopo aver terminato il gioco, tutte costellate da scorciatoie oltreché munizioni, che serviranno a disintegrare chi vi sta davanti. Il controllo del mezzo è fin troppo fluido, ma anche questo provoca in realtà un sensibile calo del gusto provato nei titoli di guida in generale... Un buon punto a favore è invece costituito dal tipo di motore, sterzata e freni selezio-





La sensazione di velocità è inebriante: peccato per il verdetto finale.

VEDIAMOCI CHIARO

Come in ogni buon gioco di corse che si rispetti, Gran Chaser dà la possibilità di scegliere fra tre differenti visuali, a discrezione del pilota di turno:
1- Soggettiva: ecco una vista adrenalinica, per avere la sensazione di correre sempre sul filo del rasoio in questo bel cybercaciotto. Aumenta notevolmente la velocità di gioco senza nulla togliere al campo visivo, proponendo così una sensazione di guida e spostamento più realistica.
2- Da vicino: la pista viene osservata de dietro la vostra vettura, prediligendo più l'aspetto grafico sui particolari dello sleed che non sul resto della gara, a svantaggio della visibilità e dell'intuizione all'approssimarsi delle curve.
3- Da lontano: Anche se meno attraente delle precedenti offre una visibilità migliorata rispetto a queste ultime, permettendo al giocatore di assumere l'assetto e le strategie di gara desiderate rispetto agli altri concorrenti in pista.



Un'immagine dell'opzione di gioco a due che si dimostra molto divertente.



La suggestiva immagine di introduzione a uno dei primi circuiti.









Dovete sempre tenere sott'occhio il livello dei vostri scudi.



Il tecnico che riparerà il vostro mezzo non ha certo un'aria raccomandabile...

nabili prima della corsa: unite alla già presente diversità tra i veicoli a disposizione, sono caratteristiche che fanno in modo di soddisfare le smanie dei più incalliti videocorridori, i quali comunque non si possono certo accontentare di questi semplici accorgimenti a scapito di una difficoltà settata tra le più basse mai viste anche a livello advanced (basta arrivare piazzati per vincere), e di un fastidioso fruscio ad altissimo volume che di tanto in tanto si sostituisce a effetti e musiche di tutti e cinque (invariabili, tra l'altro) i giri di una pista. Tutto sommato *Gran Chaser* chiude quindi in passivo il bilancio di un esperimento che non poteva né doveva essere realizzato a questo modo, cioè fine a sé stesso nello sfruttare l'unica scusante di un miscuglio fra le caratteristiche di due differenti generi di gioco.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

GRAN CHASER

Sebbene *Gran Chaser* si presenti sotto molti aspetti estetici decisamente interessante, soprattutto per la stranezza con cui sono state concepite le piste, tutti gli elementi che dovrebbero poi normalmente arricchire un qualsiasi titolo sono stati qui oltremodo trascurati, passando da un sonoro inaccettabile e mal programmato a una totale mancanza di sfida nel confronto degli avversari gestiti dalla cpu, anche sulle piste più complicate. La scarna varietà delle armi a disposizione e il loro dubbio utilizzo dovuto a poca potenza e all'impossibilità di mirare il colpo non contribuiscono certo a migliorare la sostanza del gioco, che tocca il suo picco di divertimento massimo nella sfida con un amico e dall'esperienza di provare un sistema di guida sicuramente atipico. L'aspetto grafico è una delle poche cose che si salva, rendendo un pò di giustizia al Saturn e donando buone fluidità e velocità al gioco, unite a un aggiornamento dello schermo nettamente migliorato rispetto a *Daytona USA*.



SATURN

GIOCABILITÁ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10)

Sebbene il controllo risulti poco immediato per chi era abituato a simulazioni alla Daytona, con l'esperienza le vetture sapranno dimostrarsi molto manovrabili

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10)

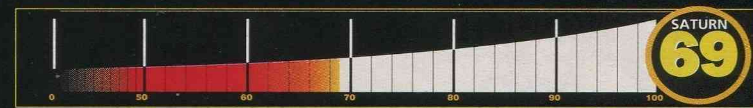
Le piste, varie e originali, fanno ampio utilizzo di texture che ricorda quello utilizzato in Panzer Dragoon, peccato che gli "sleed" siano poco curati

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 9/10)

Lo scontro diretto con la cpu è praticamente inesistente, l'unico modo per potersi divertire è con un amico, nel "versus mode"

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 4/10)

I deprecabili effetti sonori non reggerebbero il confronto con quelli di un C64, le musiche sono anonime e ripetitive

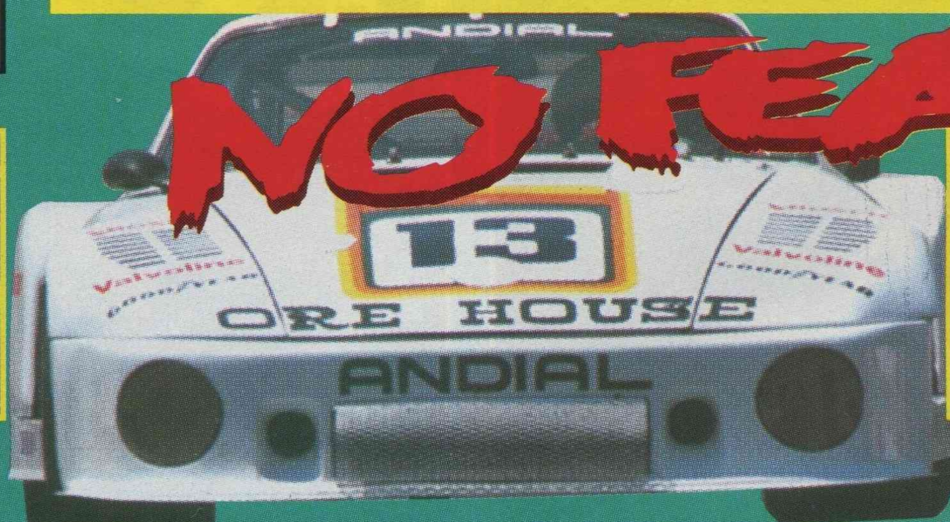


SOTTO CONTROLLO



Casa: WILLIAMS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

KYLE PETTY'S NO FEAR




L'aspetto più fastidioso del gioco è la "scattosità" con la quale si aggiorna.


Nella versione a due giocatori lo schermo viene diviso in due.


Pronti per la partenza! La velocità del gioco non è all'altezza delle stock car.


I circuiti ovali sono un classico delle gare di stock car americane.



WARM UP

A fare da contraltare alla pessima realizzazione della componente simulativa, in KPNFR troviamo un bell'editor di circuiti e una discreta panoramica di pezzi speciali per migliorare le performance della macchina.

CIRCUITI CUSTOM



Proprio come si faceva da piccoli con le piste Polistil, in questa sezione si possono costruire i circuiti più contorti, semplicemente congiungendo una serie di pezzi modulari: sono consentite anche intersecazioni multiple. L'unico obbligo (ovviamente) è quello di ricongiungere le estremità.

NITRO



Accumulare una buona scorta di nitro significa aumentare sensibilmente lo spunto velocistico del motore e quindi abbassare di molto la media sul giro. Sono particolarmente utili per le qualificazioni (c'è un solo giro a disposizione) e per bruciare gli avversari negli arrivi in volata.

CAMBIO



Il manuale assicura che acquistando una scatola del cambio migliore di quella di default si ottengono enormi benefici. Io sono arrivato a comprare quella idraulica servoassistita, ma sinceramente non ho notato nessun cambiamento. E non mi hanno neppure restituito i soldi.

MOTORE



Questo è ovviamente il cuore della macchina: si incomincia con un 350 pollici cubi (non chiedetemi la conversione in sistema metrico decimale...) e si può aumentare la cilindrata fino a un massimo di 510 pollici cubi. Ogni elaborazione, però, costa 15.000 dollari.



Ancora prima di uscire, questo gioco aveva già guadagnato (sulle pagine delle News di Game Power n.38) il premio "Titolo idiota dell'anno 1995": il riconoscimento, decretato dall'esimio collega Paddy, è apparso subito pienamente meritato, soprattutto alla luce del fatto che quello dell'impavido Kyle Petty non sembra un nome tanto roboante da tenere sulle spalle il titolo di un gioco. Pare, comunque, che si tratti di un pilota di fama del circuito NASCAR, che è -per chi non lo sapesse- il campionato americano di stock car: più o meno l'equivalente del DTM tedesco o del Superturismo italiano.

In ogni modo, la goffaggine del titolo e la sponsorizzazione sono imputabili alla direzione marketing della Williams: quello che ci interessa valutare in questa sede è la qualità del lavoro dei programmatori e lo spessore del gioco in sé stesso. Detto fatto: dopo una rapida occhiata al coloratissimo manuale, che promette mirabilie grafiche e incredibili effetti di velocità, inseriamo la cartuccia nel fido SNES e portiamo l'interruttore su "on". Sullo schermo appare una breve sequenza animata di introduzione e quindi la schermata delle opzioni, con la grafica delle scritte ispirata a quella del logo ufficiale NASCAR. Saltati i convenevoli partiamo per il giro di qualificazione sulla prima pista. Ciò che ci attende, non appena il

RACING





La pista scorre sempre allo stesso modo e, anche se è possibile crearsi dei circuiti, rende il gioco ripetitivo e noioso oltre misura.

motore grafico si mette in movimento, è uno spettacolo d'altri tempi: la pista scorre sullo schermo in modo tanto scattoso che sulle prime pensiamo di aver sbagliato qualcosa; forse per errore abbiamo inserito il "Vic 20 Mode"... Ma non c'è nessuno sbaglio, è tutto tragicamente vero: il piccolo sprite della vettura di Kyle oscilla a destra e sinistra lungo la parte bassa dello schermo, mentre il "frame rate" dell'animazione è incredibilmente basso. Raggiungendo la piena velocità, la scattosità (che a bassa andatura è veramente eclatante) diminuisce leggermente, ma l'effetto complessivo è deprimente. Dopo qualche tornata, poi, ci si accorge che in realtà tutta la gestione della grafica è clamorosamente precalcolata: giro dopo giro la pista si muove uguale a sé stessa e l'unico movimento in tempo reale è quello delle vetture; il compito del pilota è solo quello di mantenere la stock car il più possibile al centro dello schermo, evitando le collisioni con gli avversari. I programmatori hanno anche voluto inserire una divagazione sul tema, che consiste nell'uso delle nitro: quando si attivano queste piccole cariche di super-propulsione, lo sprite della macchina viene sospinto in avanti, rimpicciolendo in prospettiva per dare l'impressione di una repentina accelerazione. Inutile dire che questo accorgimento rende ancora più scialba la sensazione di guida, che viene spogliata di ogni parvenza di realismo.

Una stoica applicazione, nella speranza che con la perseveranza si potessero portare alla luce delle doti nascoste, non ha potuto modificare la brutta impressione ricavata fin dai primi istanti di gioco: il nocciolo duro di questo titolo, e cioè la guida, è veramente inconsistente e a nulla vale la presenza di una sezione manageriale (acquisto di componenti speciali con i premi-gara) o la possibilità di creare dei circuiti personalizzati. Neanche il giulivo faccione di Kyle Petty, ostentato su tutto il merchandising del gioco, potrà risollevare le sorti di questa infelice cartuccia.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Durante la corsa la vostra vettura verrà sempre visualizzata da dietro.



La sensazione di velocità viene a mancare anche quando si utilizza il turbo.



La parte manageriale aggiunge qualcosa in più al gioco, ma non molto.

NO FEAR RACING

Mi piange il cuore a vedere il logo della Williams (che, lo ricordo ai più giovani, non è solo la casa di *Mortal Kombat*, ma è anche la casa di capolavori immortali come *Defender* e *Joust*) sulla scatola di questo prodotto mediocre. C'è veramente da sorprendersi che il controllo di qualità che ha avallato la produzione di alcuni dei coin-op più belli della storia dei videogiochi, abbia lasciato passare un gioco così mal riuscito. Quali che siano stati i motivi che hanno determinato un esito tanto infelice per questo progetto, a me non resta che giudicarlo per quello che vale: cioè poco. L'unica nota positiva è la presenza di un editor di circuiti; la scattosità della grafica e l'evanescenza del sistema di controllo, invece, farebbero imbestialire anche il giocatore meno esigente. Qualche sprazzo di divertimento si può trarre dal gioco a due in split-screen, ma non basta neppure lontanamente a giustificare l'acquisto di questa cartuccia. Lasciatela tranquillamente sugli scaffali e rispolverate, piuttosto, il vecchio, caro *Super Mario Kart*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

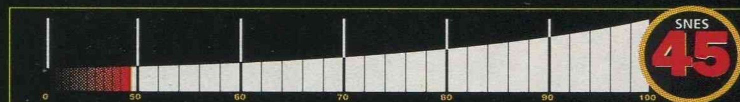
SUPER NES

GIOCABILITÁ (4/10)
Spostare la vettura lungo lo schermo mentre la pista si snoda sempre nello stesso modo non si può definire "simulazione"

GRAFICA (3/10)
L'antico *Checkered Flag* della Psion, girava sullo Spectrum in modo molto più fluido e convincente

SFIDA (5/10)
Si riuscisse a soprassedere sulla bassa qualità grafica, si potrebbe apprezzare la possibilità di crearsi i propri circuiti

SONORO (6/10)
Dal punto di vita sonoro *KPNFR* dimostra un certo brio



SOTTO CONTROLLO



Per inserire una marcia superiore (solo cambio manuale)

Per inserire una marcia inferiore (solo cambio manuale)

Per controllare la stock car

Per frenare

Per attivare la nitro

Per accelerare

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

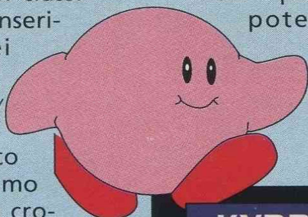
Casa: **NINTENDO**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SALVATAGGI**
Livelli di difficoltà: **1**

KIRBY'S DREAM LAND 2



CA-RI-NO! CA-RI-NIS-SI-MO!! Con le stelline che sprigiona ogni volta che cade da una piattaforma, Kirby rappresenta l'apoteosi della "carineria" Nintendo.
Zompetta per l'area di gioco trascinando con disinvoltura la sua massa pingue, rosea e pacioccosa (ma la seconda caratteristica non è molto evidente sul display del Game Boy) e mette kappaò intere orde di nemici -anch'essi mooool-to carini- aspirandoli gentilmente grazie alla portentosa potenza dei suoi polmoni capienti.
Dopo essere stato protagonista di un titolo "flipperistico" (*Kirby's Pinball* recensito sul numero 25 di Game Power) la rotonda mascotte Nintendo ritorna con un classicissimo platform che si inserisce nel ricco filone dei due *Super Mario Land*, di *Wario Land* e di *Donkey Kong*. Come al solito, la trama del gioco prevede che un cattivissimo (tal Dark Matter, per la cronaca) minacci la quiete di Dream Land: Kirby, naturalmente, corre in aiuto dei suoi amici, pronto a salvare il mondo. Benché appesantito nella linea dai lunghi anni di performance videoludiche. Il gioco è strutturato secondo il collaudato modello della casa di Kyoto: ci sono otto livelli, ognuno dei quali è suddiviso in tre sottomondi, con miniboss di metà percorso e boss regolare di fine livello. La cartuccia, inoltre, incorpora un battery-backup che permette di memorizzare il grado di avanzamento. Kirby, dal canto suo, è un personaggio molto potente: può saltare, accucciarsi, nuotare, librarsi in volo in ogni momento e, soprattutto, aspirare nemici o blocchi per poi usarli come arma, risputandoli. Nel corso del gioco potrà liberare un trio di alleati (un criceto, un pesce e una civetta) che gli conferiscono abilità speciali: Rick il criceto, infatti, porta Kirby sulle spalle e gli impedisce di scivolare sul ghiaccio, mentre Kine il pesce e Coo la civetta aumentano il controllo rispettivamente sott'acqua e in volo. Come se non bastasse, infine, sconfiggendo particolari avversari, si possono ottenere poteri extra che possono essere anche utilizzati in congiunzione con uno dei tre alleati.

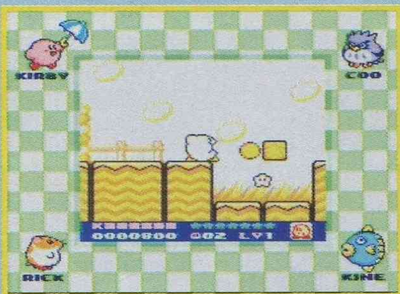




•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Alcune stanze sono, come al solito, segrete e piene di succulenti bonus.





In alto, Kirby, nel suo viaggio può contare sull'aiuto dei suoi tre amici.
In basso, tra una piattaforma e l'altra, il nostro eroe deve essere molto agile per evitare i nemici.

KYRBY'S DREAM LAND 2

La realizzazione di questo gioco è superba e pienamente allineata con gli elevatissimi standard Nintendo in fatto di platform per Game Boy (ma i metri di paragone sono destinati a mutare ancora una volta con l'uscita, prevista per luglio, dell'attesissimo *Donkey Kong Land*, che incorporerà per la prima volta su un GB la tecnologia ACM). Come la caratterizzazione del protagonista lascia intuire, però, questo gioco è stato concepito per la fascia di pubblico più giovane: il risultato, purtroppo, è un livello di difficoltà veramente troppo basso che abbatte drasticamente la longevità. Un giocatore di media abilità ne avrà ragione in non più di un paio d'ore e questo è un difetto grave che purtroppo mette in ombra l'ottimo risultato grafico e sonoro raggiunto dai programmatori. Le abilità di Kirby sono assolutamente troppo potenti rispetto agli ostacoli disseminati lungo i livelli e in particolare la possibilità di volare in ogni momento e di aspirare quasi tutti i nemici rendono lo sprite del protagonista quasi invulnerabile.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ (1–10): 9
Kirby risponde docile e mansueto ai comandi e ben presto, nonostante le ridotte dimensioni del display, ci si trova completamente immersi in Dream Land

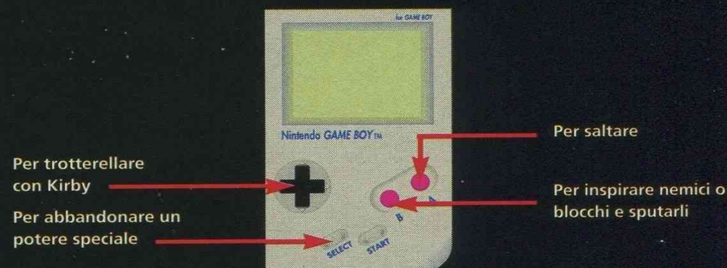
GRAFICA (1–10): 9
Tutto è improntato al tratto tipico della Nintendo l'effetto complessivo è notevole

SFIDA (1–10): 4
La difficoltà aumenta leggermente negli ultimi livelli, ma ormai è troppo tardi ed è già finito tutto

SONORO (1–10): 8
Il comparto sonoro è il degno complemento del versante grafico: le musichette sono lievi e allegre quanto i personaggi e i paesaggi sono "carini" e ironici



SOTTO CONTROLLO



Con le mappe di GP perdersi nella galassia dei videogiochi è impossibile!



HELP: RACCOLTA COMPLETA

Lo strumento indispensabile per risolvere tutti i giochi e non telefonare più a Dupont.
Lo troverai nei negozi specializzati, nelle librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vit.

Pagamento a mezzo conto corrente postale n°17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione

Casa: TAITO
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

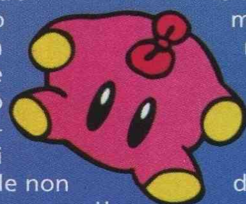
PUZZLE BOBBLE



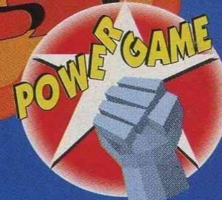
Un abile colpo e cinque sfere esplodono in uno dei vecchi personaggi di *Bubble Bobble*.



Puzzle Bobble non è altro che un rompicapo sulla scia dei famosi *Tetris* e *Puyo Puyo* (in realtà più simile al secondo che al primo). Il nostro scopo sarà, molto semplicemente, quello di ripulire lo schermo da tutte le bolle che lo "infestano" lanciando quelle che mano a mano ci fornirà il computer in modo da far toccare tre o più sfere dello stesso colore per farle scoppiare. Diversamente dai suoi predecessori, però, le bolle non scenderanno dall'alto verso il basso ma, al contrario, saranno lanciate con traiettoria rettilinea da una specie di arco direzionabile posto in fondo allo schermo, con la possibilità aggiuntiva di farle rimbalzare sui bordi, in modo da arrivare in posti altrimenti irraggiungibili. Per quanto il concetto sia estremamente semplice, non si può dire altrettanto della sua attuazione pratica: oltre all'elemento casuale (il computer fornisce le sfere colorate senza alcuna logica) dovremo fare i conti con le prodezze balistiche richieste dalle varie situazioni e, naturalmente, con il tempo limite, che gradualmente diminuirà le dimensioni dello schermo "abbassandone" il soffitto; se infatti le bolle raggiungeranno il limite segnato nella parte bassa dello schermo, avremo perso. Oltre al gioco singolo, che consiste nel superamento di trenta schemi diversi, in *Puzzle Bobble* è presente anche l'opzione per il gioco a due che si svolge in maniera "competitiva": in poche parole le bolle oltre la terza che elimineremo dal nostro schermo andranno a finire a caso in quello dell'avversario con le conseguenze che potete benissimo immaginare. Lasciando da parte i soliti discorsi su grafica e sonoro, assolutamente inutili per un titolo del genere, non posso fare altro che consigliare vivamente questo *Puzzle Bobble* a tutti i possessori di Neo Geo CD poiché ormai sono sempre più rari i giochi che divertono fino a questo punto.







• *Air*



Nel gioco a due è possibile vedere tutti gli schemi del gioco.

PUZZLE BOBBLE

Giocare a *Puzzle Bobble* mi ha fatto un po' tornare indietro nel tempo, esattamente a quando mi trastullavo con *Tetris*. Non che quest'ultimo titolo abbia molto in comune con il gioiellino della Taito, ma entrambi possiedono quella speciale attrattiva che ti "obbliga" a continuare a giocare per il semplice gusto di fare più punti rispetto alla partita precedente. Quello che però *Puzzle Bobble* ha in più rispetto ad altri titoli simili è l'opzione per il gioco a due in cui uno danneggia l'altro (presente, che io ricordi, solo in *Tetris* per Game Boy e in *Puyo Puyo*), che naturalmente accresce notevolmente il valore del prodotto. In poche parole questo gioco fa parte di quella schiera di "indimenticabili" che dovete assolutamente possedere, a meno che non sia valida la solita frase "se non vi piace il genere". Ma anche in questo caso vi consiglio di darci un'occhiata: *Puzzle Bobble* è davvero un prodotto con una giocabilità e una longevità fuori dal comune.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

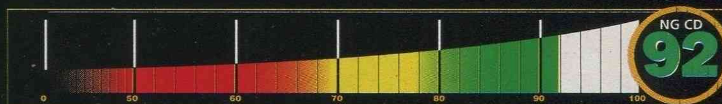
NEO GEO CD

GIOCABILITÁ (9/10)
Divertentissimo ed immediato. Galattico nel gioco a due

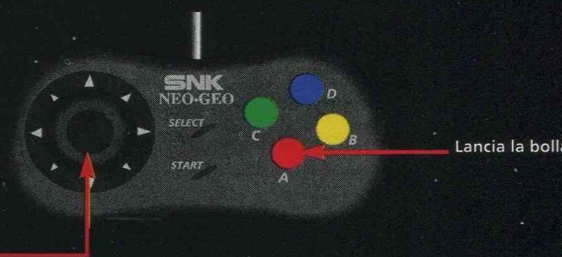
GRAFICA (6/10)
Molto spartana (si nota la mancanza di grafica nei fondali) ma non influenza minimamente la bellezza del gioco

SFIDA (9/10)
All'inizio può sembrare facile, ma alla lunga le cose si complicano, soprattutto se si vogliono fare alti punteggi!

SONORO (6/10)
Musica carina... Purtroppo però andando avanti diventa veramente stressante



SOTTO CONTROLLO



RETROCENSIONI

A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!

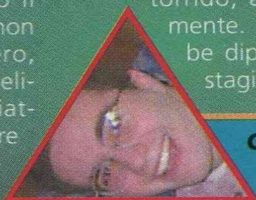
DESERT STRIKE

ELECTRONIC ARTS, 1992, MD

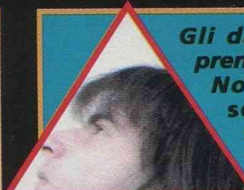
MD



La trama e il background di questo gioco sono ingiustificati e offensivi, sfruttare la guerra del Golfo come spottone per un videogioco è un'idea che farebbe schifo pure a Riccardo Albini, e dov'è finito il buon gusto, e i giovani d'oggi, non c'è più la mezza stagione. Vero, sacrosanto. Ma volare con un elicottero salvando persone, schiattando bombe che fanno il rumore delle buste del pane, agganciando rifornimenti e segando impietosamente le vostre stesse truppe sono gioie che rimangono senza paragoni. *Desert Strike* ispira violenza perché è difficile come spaccare una noce a capocciate su un pavimento con la cera, l'azione è fragrante come al tempo ed è sicuramente un buon sistema per non abbronzarsi quest'estate. A proposito, quello che stupisce di *Desert Strike* è che riesce a comunicare una sensazione di caldo torrido, afa, umidità opprimente. Il che forse potrebbe dipendere anche dalla stagione in corso.



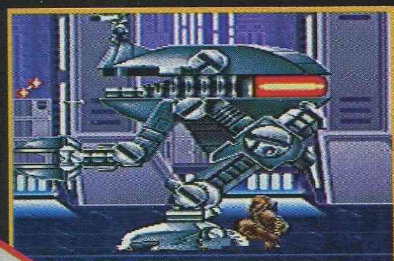
Certo la prima cosa che si deve considerare pensando a Desert Strike è sicuramente il fatto che sia stato il primo, pioniere del genere. Al di là del buon gusto di cui parla il caro Ape, questo titolo è stato veramente grande e soprattutto rimane sempre molto divertente. Cosa può esserci di più appagante di andare in giro con una macchina capace di sconfiggere interi eserciti con il suo armamento? Certo poche altre cose, ma ricordate che per gustarvi queste sensazioni dovrete essere più che abili (e pazienti), perché Desert Strike rappresenta senza dubbio una sfida molto ardua e spesso frustrante.



Gli dai un dito e si prendono il braccio. Non bastava Desert Strike, ci volevano pure Jungle Strike e Urban Strike. A dirla tutta preferisco questi ultimi, sono calibrati meglio e di gusto meno dubbio rispetto all'archetipo. Risentimenti personali a parte, questo rimane un gioco in grado di offrire ore di sollazzo immenso, un po' un'unghia sulla lavagna alla settantesima volta che l'elicottero supplica benza e vi schiantate perché non c'è Aladdin col genio al posto del copilota, per il resto ha fatto ingrippare vaste aree del tessuto videoludico umano. Oggettivamente è ancora una delle cose migliori su Mega Drive, che a me non piaccia tanto il contorno non deve interessarvi.

SUPER STAR WARS

JVC, 1993, SNES



Non so se vi ricordate di Gazebo, un tipo strano che a metà degli anni '80 latrava su tutte le radio qualcosa tipo "I like Chopin" (mi piace Sciopen) e andava in giro addobbato da Latin Lover con uno smoking bianco che pareva l'uniforme del capitano di Love Boat. Ecco, Luke Skywalker sullo schermo in questo paradigmatico Super Star Wars è Gazebo pari pari, solo che è biondo e canta di meno. Tra l'altro, le sezioni platform con Skywalker e soci sono le meno spettacolari del gioco tutto (il che significa poco in quanto già così fanno impallidire i tentativi in questo senso di mille e un programmatore). Mostri enormi animati in maniera balsamica (nel senso che fa bene alla salute guardarli), azione incessante e armi sempre belle gravide: tutto quello che avrebbe dovuto essere *Stargate* e che *S.S.Wars* era già quasi tre anni fa. Dovrei ancora accennare alle sezioni col Sandcrawler, nel deserto, totalmente gestite in Mode 7 e quindi con la solita orgia di rotazioni, stranamente efficaci anche sugli occhi ormai abituati a *Daytona*. Splendido. ha retto bene il tempo: se volete un gioco della serie lasciate perdere i due seguiti e prendete questo. L'unica cosa che dà sui nervi è che un mostro di fine livello assomiglia a un'amica mia di cui non vi dirò mai il nome (Maria Teresa) e la cui citazione mi serve all'unico scopo di riprovarci quest'estate. Grazie o magnifico Gippi per questa concessione biblica.

So che la maggior parte della gente che ha acquistato questo gioco, l'ha fatto per il titolo STAR WARS grosso come le scarpe di Stylz, ma dopo le prime partite ci si accorge subito che è un bel gioco punto e basta, al di là di qualsiasi licenza. Ragione in più quindi, per giocare con Luke Skywalker, i Jawa, i droidi, Obi Wan Kenobi, le spade laser, i trasporti del deserto di Tatooine, le auto-hovercraft e tutto il resto. È un titolo adatto sia ai fan sfegatati della trilogia di film che a chi ama i buoni giochi di piattaforme. Se non ce l'avete, compratelo, se ce l'avete già, non vendetelo.



SNES

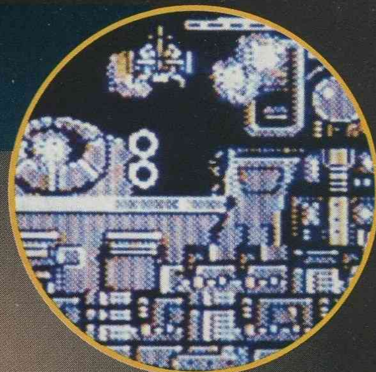


Lo scrissero già Enzo Biagi e Giorgio Bocca, "...nulla dà sollievo come una bella grattata di chiappe...". Il giorno che uscì Super Star Wars l'oroscopo segnava brutto, infatti poi uscirono due seguiti uguali e Maria Teresa si maritò ufficialmente col belloccio del paese. A questo punto quello che rimaneva da fare era trovare qualcosa che tenesse impegnata la mente, e quale migliore soluzione di un bel joypad connesso a un Super NES connesso a sua volta a una presa di corrente? ...Insomma, Super Star Wars ha fatto un'opera pia. In quel momento là ci sarebbe riuscito solo Tetris, ma Maria Teresa aveva le pile... chissà perché, bah.

La Sega fa i coin-op apposta per convertirli male sulle proprie macchine. Out Run a parte, da Altered Bestia a Daytona passando per le innumerevoli scarpate in faccia al mito di Space Harrier (che non è 'sto granché neanche sul 32X). Ai tempi di Super Thunderblade questa nomea era ancora lontana dal coagulo definitivo, ma pure senza palla di vetro si capiva già come sarebbero andate le cose. Stranamente la grafica a scatti, il sonoro sottomesso e l'azione viscida di Super Thunderblade furono accolte come la panacea di tutti i mali interattivi, la gente si convinse che il gioco era divertente e la Sega vendette treni di cartucce. La storia si ripete, al tempo bastavano due palazzi di cartone, adesso ci vuole la texture sul lunotto.

SUPER THUNDERBLADE

SEGA, 1990, MD



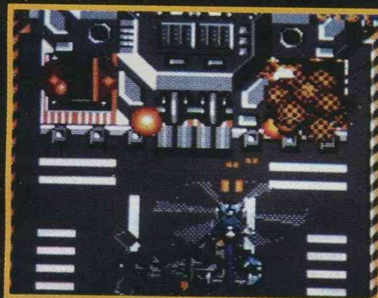


Il canotto e il camion della monnezza, Sega: solo questi ti mancano da simulare (beh, se è per questo anche un bell'Apecar 50! Nd-Scarlet), visti da dietro e coi comandi idraulici. Partorito dopo "la moto" (*Hang On*), "la ferrari" (*Out Run*) e "l'aerioplanu" (*After Burner*), *Thunder Blade* permetteva di controllare un elicottero atomico in due tipi di situazioni: a volo d'uccello da sopra il veicolo, e dalla classica visuale di tre/quarti made in Sega. Il coin-op, all'epoca, era abbastanza spettacolare, la combinazione dominante consisteva in un felice connubio tra le sezioni di gimkana in mezzo ai palazzi in perfetto 3D e sezioni più tradizional sole due dimensioni. La versione per MD presentava più livelli, una buona cura per quelli 2D e delle fette di pane secco a scatti al posto dei dettagliati e fluidi innesti prospettici della versione da bar e sale-giochi. Ciò nonostante, l'azione è abbastanza invogliante e coinvolgente e molti gridarono al capolavoro. Anche oggi c'è da giocare abbastanza a lungo in *Super Thunderblade*, e visto il lazzaretto di giochi d'azione per Mega Drive e il prezzo, decisamente contenuto per ovvi motivi, ci si può anche puntare sopra.





Le retrocensioni non sono stata una mia idea. Voglio dire, non è un granché simpatico dimostrare di aver giocato a titoli che ormai hanno superato di gran lunga un paio di lustri. Ciò significa che il fatidico "mezzo del cammin di nostra vita" è tragicamente vicino. Comunque, quando si raggiunge una certa età, si vive di ricordi, e quando i ricordi sono piacevoli non ci si può lamentare. Super Thunderblade, non fa parte dei ricordi più gioiosi di quei tempi, ma rientra comunque in una categoria di titoli che hanno fatto la nostra storia di giocatori videoludici: piacevole, diverso (almeno per quei tempi), ma non mi sento di consigliarlo ancora oggi, anche se ormai si trova a prezzi stracciati nei negozi.





TOP 10

D'accordo: l'estate è finalmente giunta e bussa ormai con insistenza alle nostre porte. E allora? Questo non vuol dire che le si debba aprire per forza! Prendete ad esempio noi vampiri: ci rintaniamo nelle nostre cripte, e attendiamo che il pallido disco solare tramonti all'orizzonte e che la notte, col suo fascino seducente, ci avvolga con le sue tenebre, complici e invitanti. A proposito di notti: vi auguro che abbiate di meglio da fare durante le lunghe, interminabili e romantiche ore che si frappongono tra il crepuscolo e l'alba, che non occuparvi di videogiochi. Se per qualche malaugurata ragione così non fosse, oppure nel caso decidiate di trascorrere svegli le afose ore diurne, eccovi le ultime, agognate classifiche estive, vera e propria guida principe ai migliori titoli che, al momento, il mercato offre e con cui potrete trastullarvi nei momenti più caldi della giornata, invece che crogiolarvi come tanti viscidi lucertoloni al sole che, è dimostrato, fa malissimo alla pelle! A tutti un vampirico, ma sincero augurio di BUONE VACANZE.

Vordak

▲	SALITA
✪	NEW ENTRY
◆	STABILE
▼	DISCESA

MEGA DRIVE

✪	1	FIFA SOCCER '95	(EA)
▲	2	CANNON FODDER	(VIRGIN)
▼	3	NBA JAM T. E.	(ACCLAIM)
▲	4	JIMMY'S WHITE SNOOKER	(EA)
▲	5	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
◆	6	MICRO MACHINES 2	(CODEMASTERS)
▼	7	PGA TOUR GOLF 3	(EA)
✪	8	RUGBY WORLD CUP	(EA)
▼	9	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	10	NBA LIVE '95	(EA)

MD

Squisitamente "atletica" la classifica estiva del sedici bit di casa Sega, che presenta ben sei titoli sportivi di grande prestigio e di ottimo livello. Tra essi, anche due splendide new entry, targate EA, che ripropongono, in prima posizione, il seguito di *FIFA Soccer*, nonché la realistica simulazione di Rugby.

SNES

◆	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
▲	2	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
◆	3	INT. SUPERSTAR SOCCER	(KONAMI)
✪	4	FINAL FANTASY 3	(SQUARE SOFT)
▼	5	NBA JAM T. E.	(ACCLAIM)
▲	6	SUPER PUNCH OUT	(NINTENDO)
▲	7	MEGAMAN X 2	(CAPCOM)
✪	8	CANNON FODDER	(VIRGIN)
▼	9	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	10	STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY	(INTERPLAY)

SNES

Placido il nuovo testimonial Nintendo si appresta a trascorrere il periodo estivo spaparanzato nel suo smagliante trono di cristallo. A fargli compagnia, un altro simpatico animaletto: ci riferiamo ovviamente allo stravagante *Earthworm Jim*, il bizzarro lombrico di sembianze antropomorfe.

MEGA CD

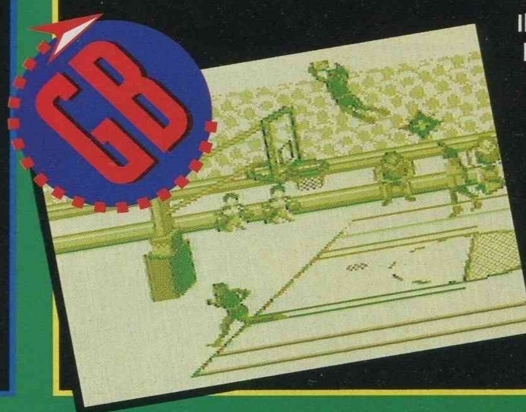
▲	1	SNATCHER	(KONAMI)
▲	2	SPACE ACE	(READY SOFT)
▲	3	EARTHWORM JIM S. E.	(VIRGIN)
▼	4	SOUL STAR	(CORE DES.)
✪	5	THE SMURFS	(INFOGRAMES)
◆	6	DUNGEON MASTER 2	(JVC)
▼	7	BC RACERS	(CORE DES.)
▲	8	EYE OF BEHOLDER	(F. C. I.)
▼	9	PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	(ACTIVISION)
◆	10	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)



Guadagna la prima posizione, usurpandone il posto al pur gradevole *Soul Star*, il violentissimo GdR firmato Konami, che con questo titolo debutta nel campo delle avventure interattive con un gioco di grandissimo effetto. Piuttosto deludente invece il mediocre *The Smurfs*, unica nuova proposta del mese sembra presentare ben poco.

GAMEBOY

◆	1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	2	SPACE INVADERS	(TAITO)
▲	3	WARIO BLAST	(NINTENDO)
▼	4	TETRIS 2	(NINTENDO)
✪	5	ALADDIN	(VIRGIN)
▼	6	NBA JAM	(ACCLAIM)
▼	7	WARIO LAND	(NINTENDO)
✪	8	KIRBY'S DREAM LAND	(NINTENDO)
▲	9	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	10	MONSTER MAX	(TITUS)



Il dato che balza all'occhio, è l'assoluto monopolio della Nintendo nella classifica dedicata al suo portatile. Non è un segnale positivo: difficile non cogliere infatti un certo disinteresse da parte delle Software House nei confronti della piccola console monocromatica. Che sia iniziato il declino dell'ultima, grande macchina a otto bit?

3DO

▲	1	THEME PARK	(EA)
◆	2	THE NEED FOR SPEED	(EA)
▲	3	REBEL ASSAULT	(EA)
✪	4	STREET FIGHTER TURBO X	(PANASONIC)
▼	5	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)



Unica novità del mese: la riedizione del più celebre picchiaduro di tutti i tempi: *Street Fighter Turbo X*! Precipita al quinto posto, dopo aver tenuto la prima posizione per due mesi di fila, il titolo calcistico targato Electronic Arts. A prenderne il posto, un altro gioco della stessa casa, anche se prodotto su licenza: il simulatore di Luna Park: *Theme Park*!

STUPIDITA' AL POTERE



Continua comunque, nonostante lo scarso entusiasmo da voi dimostrato, il concorso "La classifica più stupida del mese!". Forse, nelle lunghe ore di ozio estivo, riuscirete questa volta a trovare il tempo per scrivere la vostra personalissima classifica e, con un pizzico di fortuna, a trovarvela pubblicata su uno dei prossimi numeri di Gheim Pauà. Vi ricordo i premi in palio: un succulento abbonamento a GP (11 numeri), nonché un album di figurine Upper Deck (accompagnato da 36 bustine) di "Street Fighter - the Movie". Nel cas decidiate comunque di partecipare, ricordatevi di inviare i vostri elaborati, eventualmente accompagnati da una vostra foto "stramba" a:

Top 10 - Le classifiche di Game Power
c/o Studio VIT, via Aosta, 2
20122 Milano

COIN-OP

A prescindere da ogni possibile congettura aprioristica di stampo parrocchiale, bisogna ammettere che l'ultimo nella fila dei *Mortal Kombat* non è un gioco da educandi. Neppure da educati, se il participio vale ancora qualcosa.



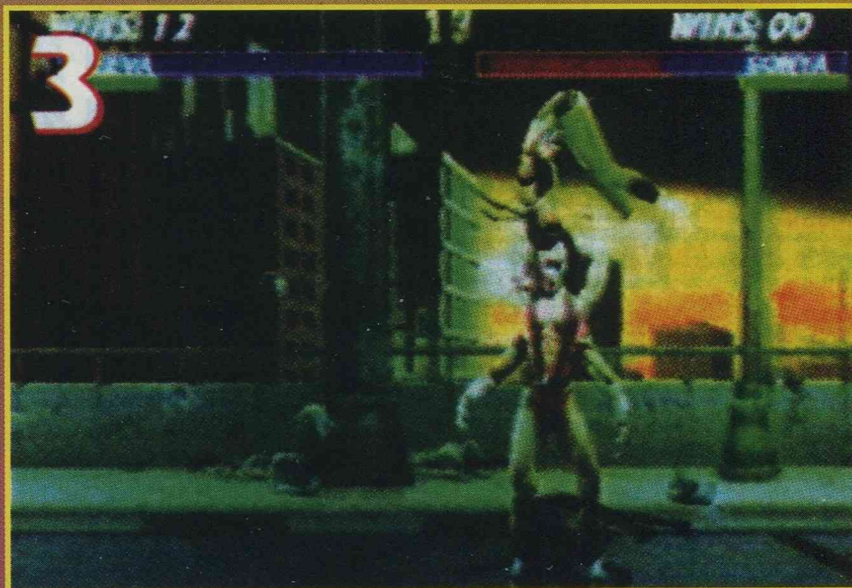
Shang Tsung in questa versione del gioco può trasformarsi anche in questo orribile ibrido di centauro/serpente, capace di lanciare palle di fuoco.

MORTAL KOMBAT 3

Williams/1995

Cle cose si fanno o non si fanno. Se si fanno bene o male è secondario, l'importante è che poi uno capisca come sono venute. Quando si fa una cosa totalmente nuova, che nessuno sembra aver provato prima (l'importante è lo scatto originale di fantasia, che ha il compito di creare e non di verificare se qualcosa di analogo è già stato creato), in genere si passano ore a capire cosa uno ha fatto realmente e come è venuto, e se è venuto bene, PERCHE' è venuto bene. Alla Williams hanno seguito questo metodo fino alla seconda puntata del solo picchiaduro in grado di alzare la testa davanti a *Street Fighter II*: perché *Mortal Kombat 3*, l'atteso *Mortal Kombat 3*, l'attesissimo *Mortal Kombat 3*, sembra un gioco fatto da ventotto programmatori diversi messi in fila, comunicanti tramite l'efficiente sistema del passaparola da un orecchio all'altro. Il risultato è abbastanza impastato e non del tutto facile da comprendere. Questa è la reazione che in genere si ha davanti ai capolavori o agli sforzi più miserabili, quando non si sa ancora bene come effettivamente valutare il tutto. *Mortal Kombat 3*, a dieci giorni dalla prima partita, ancora non riesce a trovare un senso compiuto. Con i suoi personaggi totalmente digitalizzati (tratti presumibilmente dal film in uscita proprio in questi giorni, in USA chiaramente), un'idea apparentemente ricalcata dal vecchio *Pit Fighter* ma chiaramente realizzata in maniera migliore (ottima direi: la cura dei dettagli e dell'animazione è spaventosa) e l'obbiettiva esecrabilità di certe trovate (uno dei nuovi combattenti spara missili: è l'ammazzacaffé del picchiaduro: ne lanciate un paio e poi parte la siesta) non fa onore al nome che porta. I fondali poi, o sono opere d'arte, semantica indicazione a concentrarsi sulla lotta più che sulle formiche del terzo stage, o sono freni imposti dal buon gusto prima che tutto l'apparato sfondasse il muri del pacchiano, o semplicemente sono lavorazioni incompiute di qualcosa che avrebbe potuto essere realizzato molto meglio. Ma come si gioca, a *Mortal Kombat 3*? Con tanti gettoni sicuramente, come agli altri due né più né meno. i nuovi lottatori sono ben assortiti, solo che paiono lievemente fuori contesto Oggettivamente,







Come potete notare da queste immagini, i fondali sono particolarmente ben realizzati e la digitalizzazione dei personaggi molto accurata.



Liu Kang ha appena evitato un colpo che gli sarebbe stato decisamente fatale, vista la sua barra di energia ormai ridotta all'osso.

VOX POPULI

Voce del popolo, voce di Dio. Dubito che gli esemplari umani rozzi e ignoranti che anche questa volta GheimPuccio intervista per voi, raffinati lettorazzi, rappresentino molto il Supremo ma, considerando che Lui, nella sua immensa luce saggia, non avrebbe approvato la censura sui prequel di *MK3*, possiamo dire che in qualche modo i conti tornano. La parola ai fessi di questo mese.

PIERMARIA, 18 ANNI

Non mi piacciono i fondali. L'azione è carina ma manca di dinamica e il gioco non è molto divertente. Sembra un seguito molto affrettato... so dell'uscita del film e il calcolo da fare è molto semplice. Non è brutto, solo insignificante.

ELENA, 26 ANNI

Io ero una fan del secondo episodio, il primo non m'era piaciuto. Questo riesce in qualche modo a essere interessante, ma credo che *Virtua Fighter II* sia ancora meglio. Anche *Tekken* sembra meno monotematico (Elena studia filologia, capitela, NdR), ma l'ho giocato poco. *Mortal Kombat 3* è comunque il seguito migliore che si potesse realizzare: i nuovi personaggi funzionano bene e l'animazione è strepitosa: questo è tutto quello che contava nel secondo episodio, e qui è tutto realizzato all'ennesima potenza. Bello.

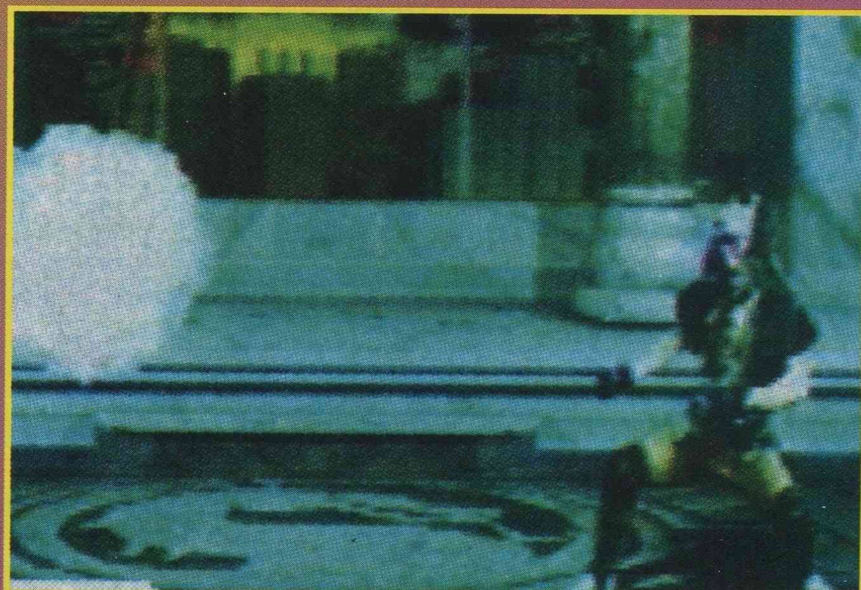


Sonya si trova alle prese con uno dei nuovi personaggi dotati di poteri assolutamente eccezionali, come questa super-accelerazione molto pericolosa.

non abbiamo (non ho) visto le decantate nuove mosse finali (Fatality, Babality e Friendship), e i personaggi sono cattivissimi: ce n'e' uno metallico che alla fine del combattimento schiaccia l'avversario in una pressa tipo rotativa di Gheimpaccio. Scoprire le nuove mosse finali non è assolutamente facile, anzi, il gioco sembra regolato su un livello discretamente alto: combattere contro Rayden non è mai stato semplice ma qui si esagera. Non vorrei comunque farvi pensare male, *Mortal Kombat 3* rimane un bel gioco, solo che non è proprio *Mortal Kombat 3*: piu' onestamente è un altra interpretazione della serie *Mortal Kombat*, o un *Mortal Kombat 2 e mezzo*. Poi, c'è sempre la possibilità che le mie siano impressioni deviate, e che questo gioco sia così avanti rispetto ai tempi da non poter essere compreso se non da menti eccelse. Naturalmente, rimane sempre il dubbio che questo non sia il gioco migliore della serie.

Parlando di licenze e diritti cinematografici, in genere si dice di guardare il film, che (sempre in genere) è meglio del gioco. Per una volta che è il gioco ad ispirare il film dovrebbe accadere il contrario, ma ho paura che la data del fausto evento sia da rinviarsi, e che il vecchio *Mortal Kombat 2* sia ancora la soluzione migliore. Il feeling in *MK 3* non c'è: tutto già visto, tutto già fatto, tutto già ampiamente documentato. In effetti, avrei sorvolato sulla vecchiaia della struttura di gioco, ma è l'unica cosa a garantire il divertimento compensatorio del costo dei gettoni.

• *Apecar*



ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO 3 CD per 3DO (VR Stalker, Samurai Shodown, 3D Atlas) in blocco a L. 180.000 o singolarmente a prezzi da stabilirsi. Cedo inoltre Game Gear + Solar Gear + Handy Gear + TV Tuner + Turbo Twins (batterie ricaricabili) + Master Gear converter e 24 cartucce solo in blocco al prezzo di L. 700.000.
Matteo - tel. 051/722084 ore pasti

VENDO solo in blocco: Sega Mega Drive 2 + 3 joypad + 32 cassette + adattatore Jap e Usa. Il tutto a L. 1.600.000.
Giovanni Del Giudice - tel. 0321/71360

SNES europeo (PAL) + 2 joypad + alimentatore + adattatore jap/usa-ital. + S. M. World L. 250.000 trattabili. Vendo inoltre cassette x SNES: Vortex L. 75.000 (it.), SF 2 L. 25.000 (it.), Zombies Ate Ny Neighbours L. 45.000 (it.), Rock'n Roll Racing L. 70.000 (usa), NBA Jam L. 45.000 (usa). Preferibilmente Lombardia.
Tel/fax 02/6132573 dalle 14 tranne Martedì e Giovedì

VENDO Mega CD 2 (euro) + giochi ed adattatore universale oppure scambio lo stesso con un Mega 32, un Super Nintendo o un 3DO. Inoltre vendo/scambio anche separatamente: Mega Drive + giochi, Game Gear + giochi, Game Boy + giochi. Cerco Sonic 3, Gunstar Heroes, Robo Vs Term., Super Volley Ball, Earthworm Jim. Tutto è in ottimo stato. Max serietà.
Massimiliano - tel. 089/274101

VENDO per SNintendo i seguenti giochi: Donkey Kong Country (USA), Super Mario Kart (PAL), NBA Jam (PAL), Mortal Kombat (USA), Mortal Kombat 2 (PAL), Sensible Soccer (PAL), Sim City (PAL) ed altri. Prezzi tra le 25.000 e le 95.000 lire.
Alessandro Bambi - via Dei Mille, 320 - 48014 Castelbolognese (RA) - tel. 0546/50909

VENDO Play Station con 2 joypad, adattatore per qualunque TV, Ridge Racer + Toh Shin Den (assolutamente fantastici) a L. 1.000.000.
Carlo - tel. 051/732352

VENDO Mega 32 europeo, perfetto a L. 250.000. Vendo anche i seguenti VENDO console PC Engine GT versione americana (16 bit portatile) con Street Fighter II C.E. e con adattatore per giochi giapponesi. Tutto ancora imballato L. 380.000.
Simone - tel. 0332/770272 ore serali

VENDO Super Star Wars (cartuccia europea, nuova) per SNintendo PAL a L. 60.000.
Gianluca - tel. 02/57501680

VENDO SNintendo PAL completo di cavi + 1 joypad + joystick Mega Master I + Mortal Kombat 2 + MTT Nutz + Turtles in Time + Biometal + Super Mario World, il tutto in ottime condizioni con imballaggi e istruzioni varie a L. 480.000.
Valerio - tel. 055/684027 ore cena

VENDO Neo Geo + joystick + Art of Fighting II a L. 350.000 trattabili. Inoltre vendo Mega Drive giapponese + 2 joypad 6 tasti adattatore universale + Master System converter + Super Street Fighter II, NBA Jam, Ex Ranza, Sub Terranea, Shadow of the Beast a L. 300.000 trattabili. Tutto il materiale è in perfetto stato vendibile anche separatamente. Oppure scambio il tutto con 3DO, oppure un Neo Geo CD o con alcuni giochi per PSX.
Tel. 0549/997508 ore pasti

VENDO Mega Drive giapponese scart con 3 joypad di cui uno a sei tasti + adattatore Megakey con i seguenti giochi: Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Special Champion Edition, Thunder Force IV, Robocop Vs Terminator, Alien 3, Bob, Quack Shot, Sonic the Hedgehog, Pete Sampra's Tennis, imballi originali; il tutto a L. 450.000. Solo Milano.
Andrea - tel. 02/35555528 ore serali

VENDO Neo Geo, Game Gear e Super Nes con molti giochi. Tutto in ottimo stato. Il prezzo viene lasciato decidere all'acquirente.
Nicola - tel. 0445/405939

CERCO

CERCO per Mega Drive Magical Flying Hat Turbo Adventures a L. 50.000.
Simone - tel. 081/8712045 dalle 20 alle 22

CERCO disperatamente per SNintendo il Super WildCard NX32MBit (copiatore) ad un prezzo basso. Solo zona Verona o dintorni.
Matteo - tel. 045/8580673

CERCO per SNES i seguenti giochi: Macross, Kikikatay II, Earthworm Jim, Demon's Crest, Donkey Kong Country, Mortal Kombat II, Excite Stage '94, Super Formation Soccer '94, Megaman X. Inoltre scambio, Alien 3, Sky Blazer, Super Tennis.
Andrea - tel. 080/832985 dopo le 16

COMPRO giochi per SNintendo: Final Fantasy III, Illusion of Gaio, Secret of Mana, Zelda, SSF II, Sim City, Rock Roll Racing, Fronton Mission, Super Punch Out, Megaman X 2, Power Drive.
Tel. 0187/494145

SCAMBIO

SCAMBIO per Mega Drive i titoli: Sparkster (Euro), Eternal Champion (Usa), Robocop Vs Terminator (Euro) possibilmente con Micro Machines 2, Mortal Kombat 2, Mega Bomberman. Solo Napoli e dintorni.
Giuseppe - tel. 081/5283876 dalle 13.30 alle 15

SCAMBIO per Snes Usa le cartucce Road Runner, Donkey Kong Country, Magical Quest, Bubsy, Parodius, S. Bomberman, Star Wars, Castlevania IV, Mortal Kombat, S.S.F. II con uno dei seguenti giochi: NBA Jam T.E., Topolino Mania, FIFA Soccer, Street Racer, MK II.
Fabio Luna - tel. 091/427169 ore pasti

SCAMBIO/vendo le seguenti cartucce per SNes: Stunt Race Fx, Pinball Dream, Tiny Toon e vendo inoltre GB più giochi e Donkey Kong Country.
Riccardo - tel. 0322/845736

OFFRO

OFFRO L. 20.000 per Super Hang On oppure per Snow Bross Mega Drive. Inoltre offre L. 30.000 per Super Monaco GP 2 sempre Mega Drive. Infine offro L. 60.000 per Aladdin SNintendo (euro).
Tel. 0184/576356 dalle 10.30 in poi

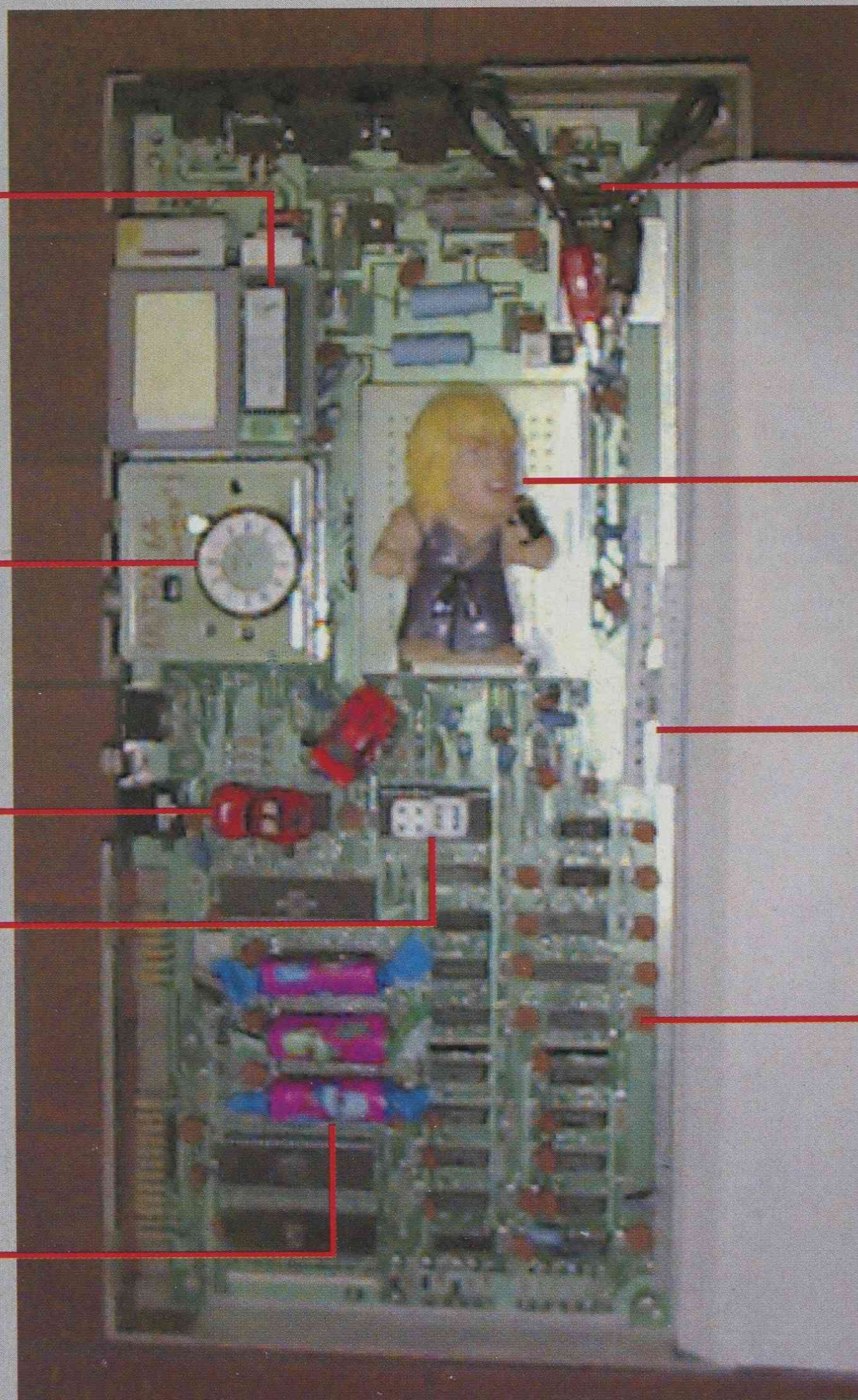
CONTATTI

Il circolo Play and Sound è ormai conosciuto da molti. Non è soltanto il prezzo d'iscrizione che attrae (L. 10.000 annue). Il crescente succetto è dovuto al senso di novità serietà e soprattutto libertà. Max serietà. No lucro. Invii trimestrali d'informazioni varie. Torne di giochi al computer, musica a volontà ecc. ecc. Chi è interessato e vuole informazioni, può segnalarci il proprio nominativo e recapito inviando L. 2.000 in francobolli.
Circolo Play and Sound - C.P. 22 - 84078 Vallo della Lucania (SA)
Cerchi un club dei videogiochi dove essere informato di tutti i trucchi, novità e anteprime.
Franco - tel. 0331/216337

GAME OVER

L'hardware dell'Ultra 64!

Il nostro agente più segreto, segretissimo, nome in codice: Zia Marisa, ha scoperto ciò che tutti vorrebbero sapere. Grazie a un lungo viaggio in Giappone, e in seguito a un accordo con la Yakuza, la mafia giapponese, è riuscita a mettere le mani sull'hardware dell'Ultra 64! Ovviamente noi non abbiamo esitato a pubblicarlo, di seguito troverete tutte le specifiche altamente tecnologiche della nuova macchina Nintendo.



GB ADAPTER

Lo SNES ha il Super Game Boy, mentre l'Ultra 64 ha direttamente integrato un adattatore che permette di utilizzare tutti i giochi del portatile Nintendo.

CLOCK

Il clock è settabile a piacere. Basta munirsi di una penna, premere sull'apposito pulsante, e modificare la velocità di elaborazione dei dati. Il valore massimo è 12:00 Mhz.

BUS DATI

Per velocizzare il trasferimento dei dati, l'Ultra 64 è dotato di una Bus ad altissima velocità, si dice che superi i 300 Km/h.

CPU

Come potete facilmente costatare l'Ultra 64 è un 64 bit a tutti gli effetti. Con un semplice movimento si può trasformarlo anche in 16, 24, 32 bit, sempre per garantire la piena compatibilità con gli altri formati.

?

Queso è l'unico mistero che non siamo riusciti a svelare. A cosa serviranno questi tre misteriosi chip, dall'aspetto ambiguo?

FLUSSO CANALIZZATORE

Esattamente come nella macchina di "Ritorno al Futuro", il Flusso Canalizzatore serve per spostarsi nel tempo. Potrete così giocare a tutti i giochi del passato e a tutti i giochi del futuro.

KEN

Questo è il nome in codice del chip grafico utilizzato dall'Ultra 64 per gestire nel modo migliore gli sprite nei picchiaduro.

NO SMOKING

Un rivoluzionario chipset grafico in grado di creare tutta una serie di effetti di trasparenza, nebbia e fumo. Tuttavia si sospetta che abbia dei problemi di surriscaldamento.

TICCHIE

Che nessuno dica che la Nintendo non pensa ai suoi utenti! Se per caso vi venisse una certa fame nel bel mezzo di una partita a *Killer Instinct*, potete prearavi un bel piatto di lenticchie. Squisite con il cotechino.